#313 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • IOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

GEARGASMS EN BADASSES

WWW.PU.NL

MRT 2020

BP € 5,50



OUTRIDERS

VERGEET DIABLO IMMORTAL, HIER IS WARCRAFT REFUNDED!
• DE VELE INSPIRATIEBRONNEN VAN HET NEDERLANDSE KUNAI
• PATAPON 2 IS KNETTER-KNETTER-KNETTER-GEK • THE WITCHER 4 EN SEIZOEN 2 • ALS SURVIVAL EN METROIDVANIA SAMENKOMEN
• IK DENK HIER NOG VAAK AAN: DE DOOD VAN DE PLAYSTATION VITA

RESHIFT

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar, per halfjaar of doe je dit liever maandelijks? We hebben 3 abonnementsvormen. Kies nu zelf jouw ideale variant!

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 59,50** (€ 4,96 per editie)

VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 32,25** (€ 5,38 per editie)

3 IEDERE MAAND

een editie van Power Unlimited
Voor maar **€ 5,50** (maandelijks opzegbaar)

MEEST FLEXIBELE KEUZE





\+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

WOUTERS 'AFSCHEID'-STREAM



Wouter beëindigde zijn 12-jarige full-time dienstverband bij Power Unlimited met (onder andere) een stream, en daarin kreeg hij een EPISCH cadeau!

JACCO'S BLOKJES



In de eerste stream van Wouter als freelancer gebeurde er meteen iets extreems dat extreem memorabel is: Jacco liet zijn blokjes zien. Mensen vielen flauw. Het was een heel ding.

ZEE-NINJA



Aan het einde van deze Sea of Thieves-stream, in de welbekende Mannen met Baarden-serie, verklaren Tjeerd en Dennis elkaar de oorlog! Voor sommige kijkers voelde dit als de scheiding van hun ouders...

WOUTER WITCHER WOENSDAG



Lucas en Wouter zijn een serie begonnen waarin ze The Witcher 3: Blood & Wine spelen, en het mooiste dat daar tot nu toe uit is gekomen is dit fantastische Photoshoppie.


Pag. 020


Pag. 022


Pag. 046


Pag. 052


Pag. 062

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTIE *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Martin Verschoor, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Jacco Peek, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Simon Zijlemans*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Ivar Mulder • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER *Matthijs Rooks*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 57,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

PU NEEDS YOU!





Eigenlijk kan ik niet zo goed geloven dat je PU3 2020 nu in je handen hebt... Wil je misschien even dubbelchecken of het écht zo is? Dan knijp ik mezelf ondertussen ff. Niet dat het zo'n onmogelijke opgave was om dit blaadje te maken, hoor, want dat hebben we al vaker gelapt. 312 keer eerder, om precies te zijn. Maar – en ik ga als kersverse hoofdredacteur nu even full disclosure – het had weinig gescheeld of PU3 2020 had nooit bestaan... Yup, dit fantastische magazine, dat al 26 jaar meegaat, lag op het randje van terminatie. Gelukkig was er nog een manier om de legende voort te zetten, en dus wordt de PU nu extern gemaakt. Door dezelfde mensen waar je aan gewend bent, maar met mij aan het roer en Marvin als eindredacteur. Het is de dageraad van een nieuw tijdperk voor Power Unlimited en het kan wel eens z'n laatste kans zijn... Dat betekent dat ik extra hard m'n best ga doen er iets vets van te maken, dat ik langzamerhand kleine en grotere veranderingen ga doorvoeren om jullie het gevoel te geven dat je iets fucking speciaals in huis haalt. Maar die laatste kans betekent ook dat PU magazine meer dan ooit je hulp nodig heeft. Dus verspreid het woord, vertel het aan iedereen die het wil horen (of niet): check de PU, want dat is een prachtig blaadje, niets minder dan een waar stukje gamehistorie, dat het verdient door IEDEREEN gelezen te worden. Blader maar verder en aanschouw de fantastische verhalen die we nog steeds maken, van Sam die vertelt over de opmars van Shin Megami Tensei in het westen bijvoorbeeld, Graddus' passie voor DOOM 64, Jacco die losgaat over The Witcher of Raf die Outriders met vlees eten vergelijkt. En het gaat alleen maar beter worden... ● *Wouter*

Ondertussen...

Jurjen



Las deze maand...

...Na twintig jaar en tien keer de films gezien te hebben eindelijk weer eens In de Ban van de Ring. Grappig dat die boeken toch best wel heel anders zijn dan de films.

Samuel



Maakte zich deze maand...

...geen zorgen om het coronavirus! Ik heb een tijdje terug al een erg goed, herbruikbaar antivirusmasker gehaald, want ik heb genoeg Resident Evil-achtige games gespeeld om te weten dat een gewaarschuwd mens voor twee telt.

Tjeerd



Kon deze maand...

...Wel een uitwaaisessie op het strand gebruiken, want die okseltjes hebben flink geklotst bij het spelen van mijn nieuwe favoriete game Escape from Tarkov.

Wouter



Had zo'n intense maand...

...dat mijn verwardheid op deze foto de enige manier is om er enigszins een indruk van te geven.

Lucas



At deze maand...

...een vet lekker ijsje nadat ik ook al veel te juicy ramen had gegeten. Normaal ben ik niet zo'n toetjesman, maar in dit geval ben ik enorm dankbaar dat Wouter weer aan het doordrammen was.

JJ



Was deze maand...

...bij het ordenen van zijn werkplek annex game-station even heel hard toe aan draadloze apparatuur.

Graddus



Bezocht deze maand...

...Het Schumacher-museum in Keulen, net als collega Lucas een tijdje terug. Alleen kreeg IK er geen interview met Lando Norris bij...

Florian



Importeerde deze maand...

...Een PS Vita! Huh, een PS Vita in 2020? Ja, maar dit is dan ook een speciale Sapphire Blue PS Vita, die alleen in Japan te krijgen was. Moest ik hebben voor de collectie!

Dennis



Genoot deze maand...

...van een reünie met zijn journalistiekstudievrienden. Kijk ons oudjes eens belerend zijn naar dat jonge grut!

Raf



Liep deze maand...

...langs de lokale slager, voor karbonades op kamertemperatuur en een pittoreske real-life survival-horror-vibe.

Martin



Heeft deze maand..

...een beetje bijgebeund als coach bij de Voice of Holland. Beetje op een knop drukken kan niet moeilijk zijn toch?

Marvin



Begon deze maand...

...aan zijn droombaan. Na eerder al eens een nummertje (en enkele specials) voor mijn rekening te hebben genomen, mag ik mezelf nu eindredacteur van PU noemen. Holy shit!

Jacco



Zocht deze maand...

...dekking achter een virtuele muur. Bij Zero Latency VR in Rotterdam welteverstaan, een best wel toffe free-roam VR-ervaring waarbij je met zeven anderen zombies aan stukken knalt.

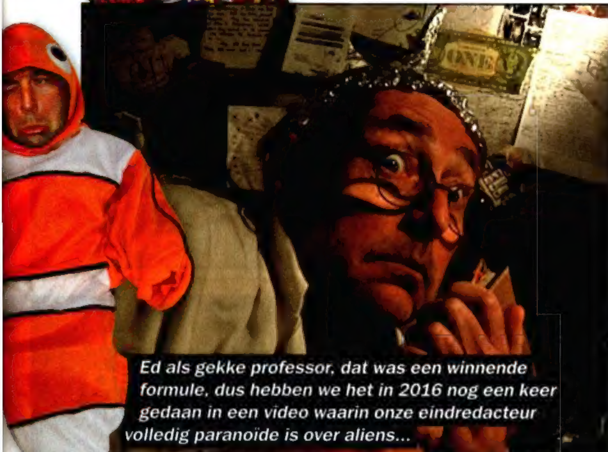
Wordt vervolgd...

ED GAAT WEG

NA EPISCHE CARRIÈRE



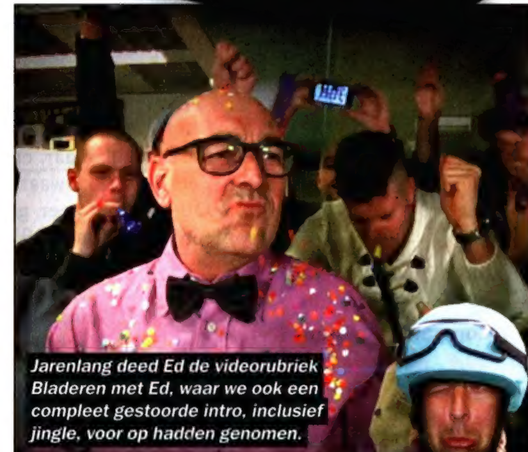
Een van de meest legendarische persoonlijkheden in de geschiedenis van Power Unlimited - nay, de historie van videogames, Ed 'Eindbaas' Wiggemans, gaat afscheid van ons nemen. Na 26 jaar dit magazine gemaakt te hebben tot wat het is, kan de Eindredacteur Die Zijn Weerga Niet Kent zijn werk voor de andere merken van PU's uitgever niet meer combineren met dat van Power Unlimited. Zelfs de PU-redacteuren die kampen met een totaal gebrek aan emoties zijn zwaar aangedaan door deze ontwikkeling (het was niemands keuze). Het enige wat ons rest is het vieren van Ed zijn weergaloze staat van dienst, die bol staat van de hoogtepunten, en veel meer behelst dan 'slechts' het verzinnen van duizenden hilarische bijschriften en het enigszins leesbaar maken van onnoemelijk veel artikelen. Kijk bijvoorbeeld maar op wat voor manieren hij alleen YouTube al onveilig heeft gemaakt...



Ed als gekke professor, dat was een winnende formule, dus hebben we het in 2016 nog een keer gedaan in een video waarin onze eindredacteur volledig paranoide is over aliens...



Overleven in een post-apocalyptische wereld? Mad Ed weet precies hoe je dat moet doen, dus check hoe hij Survival Tips geeft aan niemand minder dan JustRonald!



Jarenlang deed Ed de videorubriek Bladeren met Ed, waar we ook een compleet gestoorde intro, inclusief jingle, voor op hadden genomen.



In een door THQ gesponsorde videoreeks genaamd Prior Advanced Space Marine Training, speelde Ed de sterren van de hemel in zijn rol als een gestoorde, Duitse chirurg die een harttransplantatie op Wouter uitvoert. Zie het om het te geloven in 'Space Marine Training: Hart voor de zaak'.

In 2016 was Ed niets minder dan een stand-up comedian toen hij de presentatie van De Gold Awards op zich nam in onze eindejaarsvideoreeks!



Nadat Maarten PU verliet, ging Wouter nog een tijdje door met een versie van YO!POST! dat wisselende gasten had. Natúúrlijk was Ed daar een van de belangrijkste van!

Dit is overigens niet de eerste keer dat we terugkijken op Eds glansrijke carrière, want in de podcast/video '25 jaar bij Power UnlimitED: een levende legende' kan je mooi naar Ed z'n vele verhalen luisteren.

Power Spy

● Gamers zeggen massaal microtransacties te haten. En zweren dat je bij de aankoop van FUT-packs altijd genept wordt... Maar wie lapt er in Q4 dan een miljard dollar aan microtransacties bij FIFA en Madden?

● Zoveel domme kleine broertjes zijn er niet...

● Sowieso neemt de Powerspy de stoere vocale gamer niet helemaal meer serieus. Neem nu Pokémon Sword & Shield. De fans waren woest dat niet alle 19.362 Pokébeesten in deze nieuwe game zaten. Er werd zelfs opgeroepen tot een boycot.

● Resultaat: Pokémon Sword & Shield is de snelst verkopende Pokémon-game ooit met 16,6 miljoen verkochte exemplaren binnen een dikke maand.

● Dus mocht u een keer een gamer in het wild tegen het lijf lopen en hij heeft een grote bek... Gewoon doorlopen, er gebeurt niks.

● Blizzard was afgelopen maand lekker bezig. De roemruchte publisher/developer leverde z'n 'nieuwe' game Warcraft III: Reforged in zo'n belabberde staat af dat de game binnen een dag tot Warcraft III: Refunded werd bestempeld.

● Ook niet bepaald bejubeld door gamers is het feit dat als je een custom game maakt met de editor in het spel, deze automatisch bezit wordt van Blizzard.

● Dat cheap ass gedrag heeft wel weer één voordeel: Blizzard kan eindelijk weer eens zien hoe je een goede game maakt.

● EA liet onlangs weten dat ze geen reden zagen om games voor de Switch te maken.

● De Powerspy ziet er een stuk of 52 miljoen. »

OPUNIE

'GAMERS ZIJN KLAAR MET SEQUELS'

door: JJ
twitter.com/GKJJ

We horen en lezen het vaak in de comments: 'developers durven niet meer innovatief te zijn en kakken er alleen nog maar veilige sequels uit. Wij zijn er klaar mee en willen andere, nieuwe games.' Nou, klinkt leuk, maar als je naar de cijfers kijkt van de best verkopende games van de afgelopen tien jaar in de VS, dan blijkt dat niet anders dan gelul van een kleine minderheid. En de cijfers liggen in Europa niet veel anders. Kijk maar, en slik. Dan weet je straks waarom je in 2020 gewoon weer geconfronteerd wordt met 193.572 deeltjes 2, 3 en 4.



1. Grand Theft Auto V
2. Call of Duty: Black Ops
3. Call of Duty: Black Ops II
4. Call Of Duty: Modern Warfare 3
5. Call of Duty: Black Ops III
6. Call Of Duty: Ghosts
7. Red Dead Redemption II
8. Call of Duty: WWII
9. Call of Duty: Black Ops IIII
10. Minecraft
11. Call of Duty: Advanced Warfare
12. Call of Duty: Modern Warfare 2019
13. Elder Scrolls V: Skyrim
14. Mario Kart 8
15. Call of Duty: Infinite Warfare
16. Battlefield 1
17. Battlefield 4
18. Destiny
19. The Legend of Zelda: Breath of the Wild
20. Star Wars Battlefront 2015



"We wisten niet dat Star Wars zo'n grote fanbase had."


EA's Andrew Wilson leeft in een andere wereld.

PU SERIOUS GAMING


Wij stellen ons Chun-Li toch net even anders voor.

PU SERIOUS GAMING


Zo kun je Death Stranding ook spelen.

WELKE GAMES GAAT EA ONS IN 2020 BRENGEN?

door: JJ
twitter.com/GKJJ

EA gaf tijdens hun Forecast 2020-interview aan dat ze in 2020 met vier Tripple A-games zullen komen. En dat is buiten hun traditionele sportgames als Madden en FIFA om. Om welke titels het gaat, vertelden de vrolijke vrienden van de elektronische kunstvereniging niet. Alleen dat het in ieder geval niet om een nieuwe Battlefield gaat, die staat pas voor 2021 op de planning. Nattevingerwerk, dus, maar daar zijn onze redacteuren goed in. Dit is wat ze verwachten:




'Een nieuwe Star Wars-game, Dragon Age 4, een nieuwe IP van DICE en een nieuwe IP van Criterion.'


'Een C&C: Red Alert-remake, Skate 4(!), Dragon Age 4 en ik ben bang dat ze verder doelen op die VR-game Medal of Honor: Above and Beyond.'


'Er staat een nieuwe The Sims te gebeuren, een remaster van de Mass Effect-serie, een nieuwe racegame zoals Need for Speed enneh, dan ben ik er doorheen...'


'Een Command & Conquer-remake, een Knights of the Old Republic-remake, Dragon Age 4 en hopelijk een verrassing van DICE.'





"Onze game Plaque Inc. is geen wetenschappelijke verhandeling van hoe je het Coronavirus kunt bestrijden."



Ndemic Creations gelooft bijna niet dat ze het moeten zeggen.

PU SERIOUS GAMING



We zijn het er allemaal toch wel behoorlijk over eens dat deze Cyber Sneakers bloedje lelijk zijn. Zelfs al gaat Elon Musk er mee naar de Oscars.

"We weten heel goed dat vrijwel alle goedverkopende games op de Switch van Nintendo zelf zijn."



EA's Blake Jorgensen is geen fan van de Switch.

Power Spy

- Aan de andere kant, afgaande op de kwaliteit van FIFA 20 op de Switch, mag de gamer blij zijn dat de Switch gevrijwaard blijft van EA-producten.
- Zelfs Fallout 76 was een kunststuk vergeleken met dit gedrocht van een voetbalgame.
- De Powerspy kan niet wachten tot Ori and the Will of the Whisps uitkomt.
- Mocht je dat ook hebben, laat hem niet door je opa of oma halen. Daar vliegt geheid het kunstgebitje uit bij het bestellen aan de balie.
- Wat JJ betreft mag de Eredivisie dit jaar in FIFA 20 worden afgewerkt. PSV heeft daar nog wél kwaliteit binnen de lijnen.
- Xbox-chef Phil Spencer gaf onlangs aan dat hij bij het creëren van de nieuwe Xbox-games de framerate belangrijker vond dan de resolutie.
- De Powerspy stelt meer prijs op goede games.
- Terwijl PlayStation tot het schrijven van deze Powerspy totaal stil bleef rondom de PlayStation 5, tetterde Gearbox vrolijk dat ze bezig waren met een PS5-exclusive en lieten ze er ook al beelden van zien.
- Beelden die niet bepaald je-van-het-het waren.
- Er zal ongetwijfeld een paar keer een harde 'Godfalldome' hebben geklonken op PlayStation HQ.
- Google Stadia kreeg er de afgelopen maand twee nieuwe games bij.
- Toch leuk voor de 128 mensen in Nederland die nog met Stadia spelen.
- Inmiddels geeft Google wel een beetje toe dat hun start een veredelde beta was.
- Wel een hele dure in dat geval. »

Power Spy

● Veel eigenaars van Stadia zijn boos op Google vanwege het lage aantal (exclusieve) games.

● Google legt de schuld daarvoor bij de publishers neer. Zij moeten beter hun best doen.

● Dat vindt de Powerspy ook van Google.

● Nadat er veel geruchten de rondte hadden gedaan, gaf Nintendo duidelijk aan dat er geen plannen waren voor een Switch Pro in 2020.

● De Powerspy was ook niet van plan er dit jaar een te kopen.

● GTA V was ook in 2019 weer een van de best verkopende games van het jaar. Terwijl het spel vlak na de Tachtigjarige Oorlog uitkwam.

● Het zou de Powerspy niks verbazen als het spel een launchgame voor zowel de Xbox Series X als de PlayStation 5 is.

● En dat 'ie ook dan nog de bestseller is.

● We komen gewoon nooit meer van die game af...

● Als we de geruchten mogen geloven zijn er twee nieuwe Silent Hill-games en één film in de maak.

● De Powerspy schrikt ervan.

● Een Amerikaan kreeg het voor elkaar om een loopband te verwerken tot een PlayStation 4-controller zodat hij Death Stranding zo realistisch mogelijk kon spelen.

● De Powerspy vond de game met controller al vermoeiend genoeg.

● Een 21-jarige Amerikaan is veroordeeld tot een leuke gevangenisstraf voor het hacken van Nintendo-servers. Daarnaast had hij ook kinderporno op zijn telefoon. »

OPUNIE

BEDENKER VAN GTA WEG BIJ ROCKSTAR, WAT NU?

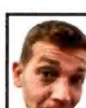
door: JJ
twitter.com/GKJJ

Dan Houser, de man die samen met zijn broer Sam verantwoordelijk is voor misschien wel de meest spraakmakende en succesvolle game-franchise ooit (GTA), vertrekt bij Rockstar. Dat maakte Take-Two Interactive de afgelopen maand bekend. Lekker dan. Rockstar verliest hiermee gewoon even het belangrijkste creatieve brein achter hun games.

Een officiële reden voor het vertrek van Dan Houser werd niet gegeven. Wel nam hij in het voorjaar van 2019 al een lange pauze van zijn werk. Waarvan hij dus feitelijk niet meer terugkeert. Mogelijk is hij gewoon klaar met games maken.


De vraag is nu natuurlijk: wat gaat de impact van dit vertrek – of zullen we het gewoon maar verlies noemen – zijn op de komende games van Rockstar? Dat gooiden we even in de groep:


'Best veel. De opvolger moet namelijk minimaal even briljant zijn als Dan. Durf dat maar eens aan. Daarbovenop kent Dan de Rockstar-cultuur, daar moet je ook maar in passen.'


'Hij is belangrijk geweest voor het vertellen van de verhalen in bijvoorbeeld GTA 5 en Red Dead 2...en laat ik die nou net voor het verhaal spelen. Maar er zullen ongetwijfeld nog 3.668 getalenteerde schrijvers staan te trappelen om met de Rockstar IP's aan de slag te gaan.'


'Rockstar is vandaag de dag een machine en zelfs het vertrek van de narratief geniale Houser zal maar weinig impact hebben. Het wordt wel het ideale go-to-argument om de volgende titel af te breken, omdat het zogenaamd "duidelijk voelbaar is dat Houser weg is".'


'Ik vrees dat dit een dikke impact gaat hebben. Houser 'is' GTA, weet precies welke toon de serie moet hebben en is feitelijk onvervangbaar. Een beetje alsof Ed weggaat bij PU...'

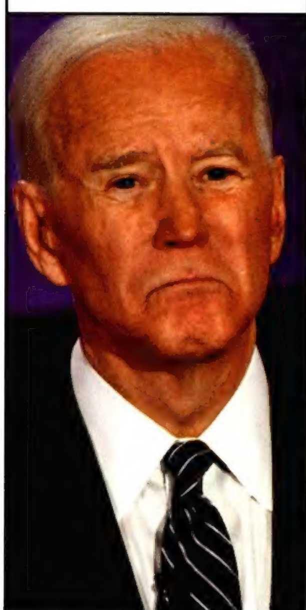
EEN VOETBALLER PRESENTEREN VIA... DE GAMEBOY ADVANCED

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Bij profclubs gaat de presentatie van een nieuwe speler doorgaans gepaard met een hoop tamtam op social media. Niet bij de Braziliaanse club Botafogo. Daar brachten ze de komst van Keizuki Honda door een 'promofilmpje' te maken met de GameBoy Advanced. Of het succesvol was, dat weten we niet. Apart was het in ieder geval wel...



"Gamedevelopers zijn creeps die moordlustige spelletjes verkopen."


Wat je zegt ben je zelf, Joe Biden.

DE CONSOLE WARS ZIJN LEUK!

door. JJ
twitter.com/GKJJ

Met de komst van de next-gen-consoles om de hoek zijn de console wars weer vol op gang op social media. Er zijn zat mensen die dat beschamend vinden; het is kinderachtig, het zet gamers tegen elkaar op en het leidt tot haat zaaien. Ik zal niet ontkennen dat er mafkezen zijn online, maar haat zaaien... Ik vind het eigenlijk wel tof. Het is net als sport. Je bent voor een bepaald team – in het geval van consoles voor een bepaald merk. Waarom mag je daar dan niet vol achter gaan staan en bij elke voor jou toffe ontwikkeling dit de 'opponent' inwrijven? Dat doe je ook als PSV verliest, dat hoort erbij. Een beetje dissen. Leuke memes en gifjes maken. Een scherpe tweet plaatsen. Wat wil je dan? Dat we allemaal stilletjes wachten tot de consoles komen en elkaar dan feliciteren met een mooie aankoop? 'En dat je er maar veel plezier van mag hebben.' Tuurlijk gunnen we elkaar aan het eind van de dag de console die we liefhebben, maar het voorspel is altijd het leukst.





SERIOUS GAMING



Dit willen we hebben op de redactie. Wel enigszins bevreesd dat iemand zich 's ochtends de pleuris schrikt als 'ie binnenkomt en dit live-size schepsel uit de duisternis opdoemt.

DANKZIJ VR KAN MOEDER OVERLEDEN DOCHTER WEER ZIEN

door. JJ
twitter.com/GKJJ

Het klinkt allemaal een beetje bizar in de oren en het is misschien ietsiepietsie morbide, maar hé, als een moeder er blij van wordt, wie zijn wij dan om hier morele vraagtekens bij te zetten? Met dank aan een VR-developer kan een Zuid-Koreaanse moeder met de naam Jang Ji Sun haar overleden dochter Nayeon weer zien. En er mee praten. Acht maanden lang was een tv-show (die een developer inhuurde) er mee bezig om aan de hand van foto's en video's een fotorealistisch evenbeeld van Nayeon te maken. Op de verjaardag van haar overleden dochter kreeg de moeder de VR-bril op en kon zij Nayeon weer zien. We zijn benieuwd of ze die bril ooit nog afdoet. En what's next? Je ouders? Je ex? Een idool?

SERIOUS GAMING





Dit heeft best wel een hoog sexappeal.

Power Spy

- Gevalletje twee voor de prijs van één.
- Steam behaalde een record aantal gebruikers op één dag in februari.
- En dat was exact het moment dat het Corona-virus China in zijn greep had.
- Mensen bleven dus liever binnen. En wat doe je als binnen zit...
- Vroeger was dat nog seks, maar tijden veranderen. Prioriteiten, hè.
- In Kentucky mogen scholieren niet langer Fortnite spelen tijdens eports-toernooien op hun middelbare school.
- Volgens de onderwijzers past een schietspel niet in de schoolsetting.
- Sinds wanneer past het spelen van een videogame wél in de setting van school?
- Of is de Powerspy nu weer gevalletje 'OK Boomer'?
- Dan Houser, de man achter franchises als GTA en Red Dead, vertrekt dus bij Rockstar.
- Zouden er nu studio's zijn die denken "hé, dat lijkt me wel een relaxte gast voor onze toko"?
- Zou Dan Houser ook moeten solliciteren? En dan zijn CV moeten meezenden?
- De bosbranden hebben verschrikkelijk huisgehouden in Australië. Miljoenen dieren dood, duizenden mensen hun huis kwijt. Logisch dat ook de gamewereld acties voor het goede doel opzet.
- Alleen bij de actie 'Black Desert Online helpt de verbrande Australische natuur weer op te bouwen' fronste de Powerspy even zijn wenkbrauwen...

OUTRIDERS

DE AANVAL IS D

Na die ene trailer op de E3 hoorde niemand nog iets over Outriders, tot er op de redactie plotseling een uitnodiging voor een hands-on in Warshau werd gedropt. Om redenen die geheim blijven wegens staatsveiligheid, bleek Raf al 'ergens in de buurt' te zitten. Onze excuus-Belg keerde terug met een coverview en een body-count om U tegen te zeggen.

Raf BETREEDT DE VLEESMOLEN

E BESTE AANVAL

Ik ben ancient genoeg om Painkiller als nieuwe titel te hebben mogen reviewen. En tot op de dag van vandaag vind ik Bulletstorm een beschamend snel in de vergetelheid gedwongen knalfeest. Dus ja, ik was best benieuwd naar wat die 'andere Poolse ontwikkelaar' People Can Fly met Outriders op de barbecue heeft liggen. Ik heb uitgebreid mogen proeven, en waar ik begin dit jaar nog flirtte met de gedachte wat meer vegetarisch te gaan, is dat voornemen bij dezen explosief weggelachen. »

"Dát is kunst," zegt mijn co-op-buddy waarmee ik me door een golf vijanden ploeg op de slagvelden van Outriders. Ik kan hem geen ongelijk geven. We staan net niet met open mond te genieten van een schouwspel dat zich laat vergelijken met een slow-motion explosie van een scheepscontainer slachtafval. Overal om ons heen dwarrelen stukken skelet, een zeldzaam intacte ledemaat en andere gore sloom neerwaarts. Echt honger krijg je er niet van, maar het smaakt absoluut naar meer.



weetje • weetje

People Can Fly gaat met Outriders koppig in tegen de trend van 'games as a service'. Deze game koop je en dan heb je het ook gelijk helemaal, met alles erop en eraan. Dus geen lootboxes, geen pay to win en geen betalingen voor een shortcut naar dat hogere level of dat epic wapen.

En toen werd het stil

Dat meer 'meer' vinden we nog geen halve minuut later... en daarna met sterke regelmaat. Maar laat ik eerst deze game de inleiding geven die het verdient. Goed, Outriders. De game die als ik me goed herinner [niet dus - Marvin]. tijdens de ~~E3-Xbox-presentatie van 2018~~ Square Enix-E3-presentatie van 2019 met een vrij intense trailer werd aangekondigd. Eigenlijk bleef het na die trailer griezelig stil. Er werd zelfs geen screenshot gelost en de game verdween uit het meedogenloos grillig en korte collectieve gamersgeheugen. Tot deze trip naar Warshau dus, waar we meteen een paar uur helemaal los mochten met de game.

Shooters in het DNA

Ontwikkelaar People Can Fly is 'die andere Poolse studio' naast CD Projekt. Maar hoe sterk ik de The Witcher-trilogie ook vond en hoe hard ik ook uitkijk naar Cyberpunk 2077, deze jongens hebben hun sporen minstens zo hard verdiend. Zeker in het shootergenre. Dit is immers de studio die Painkiller jaren langer dan velen beseffen in de top van populaire online shooters hield. Ze werkten ook aan Unreal Tournament en zelfs Gears of War (Judgment is van hen). Ze maakten het door het grote publiek ondergewaardeerde Bulletstorm, hielpen mee aan de basis van de eerste iteratie van Fortnite én werkten in de jaren dat ze onder Epic zaten, zelfs mee aan de Unreal Engine-technologie. Nu maakt People Can Fly met Outriders weer een game onder eigen naam. Dat is niet verwonderlijk een shooter, zij het iets minder typisch een shooter met een hoog RPG-gehalte.

Welkom op Enoch

In het toekomstbeeld dat Outriders schetst, verlaten twee gigantische kolonieschepen een onbewoonbaar geworden Aarde. Slechts een daarvan bereikt de planeet Enoch, een potentieel nieuw thuis voor de mensheid. Jouw personage is een lid van de zogenaamde Outriders, een groep militairen en wetenschappers die de kolonisatie van Enoch moet voorbereiden. Zo start de proloog van de eigenlijke game. Je hebt op dat moment je personage gekozen uit een mannetje of een vrouwtje met een kapsel, huidtint, oogkleur en eventueel nog wat littekens om het af te maken. Net genoeg om het gevoel te krijgen niet met een generiek personage rond te hoppen. Tot je doorkrijgt dat de look van je personage veel meer afhangt van de gear, en de camera 90% van de tijd je achterhoofd en kont in beeld duwt.

Uit de Gears-bijbel

De landing verloopt vrij vlot en Enoch ziet er op het eerste gezicht uit als een weelderig paradijs met hier en daar wat lokale fauna. Een standaardmissie, waarbij je langs de onvermijdelijke firing range komt, maakt je vertrouwd met de besturingselementen.



Met al die explosies en vlammenzeeën zo ver het oog rijkt, weet je in ieder geval dat hier geen Koudriders zijn.

En die lijken één op één uit de Gears-bijbel van third person shooters overgenomen. Dus: dekking waar je je tegenaan kan drukken, hindernissen waar je met soepele animaties overheen kan klauteren, een bevredigende sprint en géén crouch.
Nog geen kwartier nadat je die eerste voet op Enoch zet, keert de planeet zich tegen je. Vijf minuten later heeft een bovennatuurlijke storm je team gehalveerd, ben je er ondanks een wanhopige poging niet in geslaagd de kolonisatie on hold te zetten en duik je een cryoslaapcapsule in. Einde proloog.

De '30 jaar later'-truc

Dertig jaar later ontwaak je op een onherkenbaar Enoch. Een woestenij waar kleine stukjes pseudobeschaving zich staande proberen te houden, elkaar onderling om schaarse resources bevechten en/of door het fucked-up klimaat van de planeet gemuteerd zijn in monsterlijke moordmachines. Ergens zit er nog een verhaallijn in die je naar een mysterieus signaal doet zoeken, maar gamers met ervaring in actie-RPG's weten al genoeg. Een open wereld dus, met een paar hubs waar je missies oppikt, met NPC's praat en loot verhandelt, en daartussen uitgestrekte stukken gevaarlijk niemandsland. Gooi daar de focus op hypergestroomlijnde drop-in/drop-out co-op bovenop en diezelfde gamer denkt onmiddellijk aan Destiny, The Division 2 en Anthem. Terecht, voor een deel, want net als bij die titels had ik maar een paar uur nodig om te bevestigen dat Outriders groot en uniek genoeg is.

Shotgun-gewijs

Ik stop vier aanvallers door hen als gloeiende as-standbeelden aan de grond vast te schroeien. Mijn co-op-partner maait er met een van zijn

> **"Ik had maar een paar uur nodig om te bevestigen dat Outriders groot en uniek genoeg is."**

weinig subtiele speciale skills doorheen en rukt al op naar de volgende oppositie-cluster. Tot mijn verbazing heeft een van de aangebrande vijanden onze combo overleefd. Een feit dat ik shotgun-gewijs snel corrigeer, om vervolgens naar mijn sniper over te schakelen en een paar vijanden die mijn teamgenoot verderop op zijn eigen manier heeft 'verankerd' van wat extra ventilatiegaten voorzie. Who's next? Ah, juist, die twee oversized steroïdenjunks die druk bezig zijn mijn teamgenoot tot pulp te beuken.

Tastbare trekkers

People Can Fly belooft op de presentatie vooraf dat in Outriders de shootergameplay en de bovennatuurlijke skills niet alleen naadloos op elkaar aansluiten, maar evenwaardige componenten vor- »

DE DRIE ONTHULDE KLASSEN

PYROMANCER

- Speelt met vuur en doet dat vooral met area-of-effect-aanvallen.
- Doet het op middellange afstand.
- Krijgt health wanneer vijanden doodgaan die hij damaget.



DEVASTATOR

- Tank, die zijn krachten uit de planeet zelf trekt.
- Korte-afstandsrelaties.
- Krijgt ook health door elke omver gemaaide vijand.



TRICKSTER

- Ruimte- en tijdsmanipulator.
- Hit and run.
- Krijgt health én extra duurtijd van skills door vijanden te killen.



men. Dit is geen game waar assault rifles, shotguns en snipers vooral dienen om de skill-cooldownpauzes op te vullen. Iets waar het designteam duidelijk veel belang aan hecht. Daarom voelt een headshot hier zo bevredigend aan. Niet verwonderlijk, want People Can Fly heeft de shooter in het DNA. Zij weten hoe het overhalen van een virtuele trekker tot een haast tastbare kick te vertalen. En in Outriders ondersteunen ze dat met een immens op loot en trading gebaseerd arsenaal wapens en gear. Dat heeft effect op je personage en slagkracht én kan ook nog eens getweakt worden met mods. Die mix werkt zo goed, dat ik die eerste uren met de game herhaaldelijk vergat om zo'n activeerbare skill in te zetten, gewoon omdat de gunplay zo lekker was.

Power-stapelen

Het verandert naarmate de vijanden en uitdagingen taaier worden. Dan trigger je skills om ademruimte te creëren, mobs te controleren, jezelf in veiligheid of juist middenin het strijdgewoel te katapulteren/teleporteren, je eigen skill-effect op dat van een co-op-partner te stacken en om je gezondheid aan te vullen. Want elke klasse heeft een eigen manier om te healen en die is meestal gekoppeld aan het omleggen van vijanden met een van je skills. Wanneer de game verschijnt zal je na de proloog kunnen kiezen uit vier klassen, waarvan er hier al drie onthuld werden en waar je voor de rest van de game aan vasthangt. Creëer je een ander personage, dan begin je daarmee opnieuw, na diezelfde proloog. Elke klasse kan drie skills selecteren uit een aanbod dat gestaag uitgroeit tot een totaal van acht.

> **"Dat betekent dat iedereen vrolijk in de vleesmolen kan en móét duiken."**

Vrolijk de vleesmolen in

'Uniek', typisch zo'n woord dat ontwikkelaars makkelijker droppen dan een drol na een Mexicaans ontbijt. Maar als ik afga op die drie uren hands-on met Outriders, moet ik ze voorlopig het voordeel van de twijfel gunnen. In een laatste sessie besloten ik en mijn co-op-buddy om allebei voor de Trickster-klasse te kiezen. Alleen ruilde hij halverwege een van zijn drie skills in voor een nieuwe. Gestoord hoe dat de dynamiek van ons samenspel veranderde. Nog belangrijker, en volgens mij ook een gamechanger, is dat elke klasse en nagenoeg elke skill offensief is, of in ieder geval schade toebrengt. Dat betekent dat iedereen vrolijk in de vleesmolen kan en móét duiken. Zelfs teams die voor ultra-taaie uitdagingen gaan hoeven niemand in de rol te dwingen van support die op afstand strijdmakkers bufft en vijanden debufft. In Outriders betekent support je mee in de strijd storten, de oppositie met skills lastig vallen en/of die gehamstringde vijand met skills of lood te cancelen. Dat allemaal liefst zo brutaal en in your face mogelijk. Het is niet voor niets een game van het team achter Bulletstorm.

Geargasms en badasses

Naast die acht speciale skillpowers en een loeier van een skilltree voor elke klasse belooft het RPG-aspect van Outriders zo'n gear-gasm dat je de game met een doos tis-



Zo keken we op de redactie ook toen Raf uitgeput van de trip terugkwam en begon te vertellen over zijn vleesmolen.

NO COMMENT

Geen perstrip zonder vragen waar je als antwoord op krijgt 'daar gaan we nu liever nog niet dieper op in.' Zoals wat ze na release voor deze game in de steigers hebben staan, wat die vierde klasse wordt en of de game crossplatform te spelen is. Outriders zal behalve voor PC, PS4 en Xbox One ook voor PS5 en Xbox Series X verschijnen, maar elke next-gen-consolevraag werd ook afgekapt. Wat we wél weten is dat PvP voor het ontwikkelingsteam momenteel helemaal niet aan de orde is. Alle focus ligt op het balanceren van de singleplayer- en co-op-beleving.

sues binnen handbereik moet spelen. Meer RPG-shizzle: die hubs of habitats waar je quests oppikt en zelfs dialoogkeuzes met NPC's aantreft. Al dienen die gespreksopties enkel om de spelwereld en de personages erin van extra textuur te voorzien. Jij speelt een badass en de game zal je tijdens niet-interactieve momenten dingen laten doen waar een zogenaamde white knight-speler absoluut niet voor zou kiezen. Zo'n morele houdgreep op je personage is onbelangrijk in lineaire singleplayer-games, maar bij een RPG waarin je misschien maanden met je karakter doorbrengt, mag dat voor mij toch iets meer zijn. Het team dat de personages en dialogen uitschreef levert aan de ene kant tenenkrommende clichés waar de cast van The Expendables zich in hun gloriejaren al voor schaamden, en aan de andere kant verrassend overtuigende, menselijke interacties.

Modder, roest en bloed

Dat contrast zie ik ook in de graphics. Zo zijn de omgevingen zeker niet de mooiste, ook al speelde ik op een high-end PC, is de game nog lang niet klaar en is het nog een raadsel hoe het er op de beloofde PS5- en Xbox Seriex X-versies zal uitzien. De animaties en de special effects van je skills spatten dan wel weer gruwelijk indrukwekkend uit het scherm. Aan variatie in dit eerste, relatief beperkte stuk wereld is er ook geen gebrek, met een speelwereld die opgetrokken lijkt uit modder, roest en bloed. "En stront", voegt een van de personages daar nog aan toe.

Heel herkenbaar voor iedereen die ooit een Gears of War speelde: een open zone die nogal kunstmatig bestrooid is met uniform heuphoge blokken, waarachter het zo handig dekking zoeken is. Maar daar merk ik dan wel bij op dat het offensieve karakter van de combat in Outriders dat dekkingssysteem veel minder tot een reflex maakt dan in de Gears-games het geval is. Nee, wanneer je hier drie vijanden achter een dekking ziet zitten, ben je niet geneigd te wachten tot ze hun kop laten zien, maar wil je daar zo snel mogelijk overheen springen om dan zo'n zalige area-of-effect-skill te lossen.



Vegetariërs welkom, soort van

De game, die zich perfect solo laat spelen maar veel leuker lijkt in co-op met twee of drie spelers, duurde in onze hands-on tot een bepaald checkpoint. Daar deden we inclusief een side-mission anderhalf uur over, waarin we onze personages naar level 4 duwen. In totaal zou de game zo'n 20 van die checkpoints moeten tellen, reken dus zelf maar uit. Side-missions kan je opnieuw en opnieuw spelen, met telkens een hogere moeilijkheidsgraad en grotere beloningen. De game schaalt zijn moeilijkheidsgraad naar jouw level, ook als je met spelers van een ander level co-opt. Mijn trickster zag er overigens al heel snel helemaal anders uit dan die van mijn partner. En terwijl ik vasthield aan de skill die vijanden en kogels binnen een bepaalde zone naar slow-motion terugschroeft, ruilde mijn teammate die in voor een vlijmscherpe tornado-move die hen – in allesbehalve slowmotion – tot gehakt maalt. Tactisch gezien had ik me nu al tot achter die mini-boss verderop moeten teleporteren, maar ik kon gewoon de verleiding niet weerstaan om vanaf de eerste rij van deze ultra geweldcombo te genieten. En dat voor iemand die de laatste tijd bewust minder vlees is gaan eten. ✪



VERWACHTING RAF:
Deze jongens weten hoe een shooter werkt én verrassen met een sterke RPG-insteek. Het in your face-DNA van Bulletstorm weegt zwaarder door dan dat van Destiny en dat zou Outriders zijn eigen plek in het genre kunnen geven.

- + Geweldige gunplay.
- + Gearfest met robuuste RPG-elementen.
- + Out of the box een voledige game.
- - Geen morele greep op je personage.
- - Soms te cliché.

RPG/SHOOTER
PEOPLE CAN FLY
1-3 SPELERS
EINDE JAAR 2020

YO! POST!

Zoals vorige maand al aangekondigd, hebben we besloten de illustere brievenrubriek Yo!Post! een verse shot HP toe te dienen. Vanaf nu kun je dus weer zeiken, klagen, adviseren en vragen alsof je leven ervan afhangt. Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem.
O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd...



BEZORGD OM BIOWARE

Ha vrienden,

Na een jaar geneuzel lijkt BioWare dan toch eindelijk aanstalten te maken om Anthem uit het slop te trekken en compleet te vernieuwen, om van die teleurstellende game nog wat te maken. Gelukkig maar, want er is niks kutter dan een slechte BioWare-game. En games zoals Final Fantasy XIV en Warframe gingen na een teleurstellende launch ook terug naar de tekentafel, waarna er iets geweldigs ontstond.

Maar tegelijkertijd hoor je steeds weer over vertrekkende ontwikkelaars en ontwerpers bij BioWare Austin, waar die game wordt gemaakt. Die studio staat omringd door andere gamebedrijven, die na alle klappen die EA recent ving maar al te graag afgedropen mensen in huis haalden. Dus ik vraag me af: heeft BioWare überhaupt nog de mensen in huis om van Anthem nog wat te maken?

Bastiaan Vroegop
Journalist

We weten in ieder geval zeker dat ze nog zat kundige schrijvers hebben daar in Austin, Bas! Een beetje hoop is nooit weg, maar na Andromeda en Anthem is het inderdaad alsof ieder een met een beetje talent toedeledokie heeft gezegd tegen de ooit zo meesterlijke meesterontwikkelaar. Hoewel het grootste probleem toch wel ergens hoog in de boom lijkt te liggen, daar waar de overkoepelende beslissingen worden gemaakt.

DE DOOD

Ik wilde eventjes een mooi verhaaltje vertellen.

Er was eens een koopman. Hij stond spullen te verkopen in Bagdad, toen hij aam de andere kant van het plein een lange man zag, volledig in het zwart. Het was de Dood zelf. Maar er was iets. De Dood keek ontzettend verbaasd naar de koopman. Die wachtte geen seconde! Hij klom op zijn paard en galoppeerde de stad uit.

De hele dag reisde hij, tot hij in de avond in de stad Samarra aankwam. Daar werden de poorten opengedaan, maar zodra hij op het binnenplein was, stond daar de Dood. De koopman kon geen kant meer op en legde zich neer bij zijn lot. "Voordat je me meeneemt," zei hij echter, "waarom keek je me vanmorgen in Bagdad zo verbaasd aan? " Waarop de Dood zei: "Omdat ik deze avond een afspraak met je had in Samarra."

Dat was hem weer voor deze keer, veel succes met het blad en toedeledokie!

Dunkie

Kijk, wijsheid verspreid je door het aan anderen te vertellen. En wij nemen aan dat dit zo'n wijsheid is die je moet doorvertellen. Je weet wel, van die morele verhalen... Met slimme dingen erin. Waarvan je zegt: 'Oh ja! Dat is slim.'



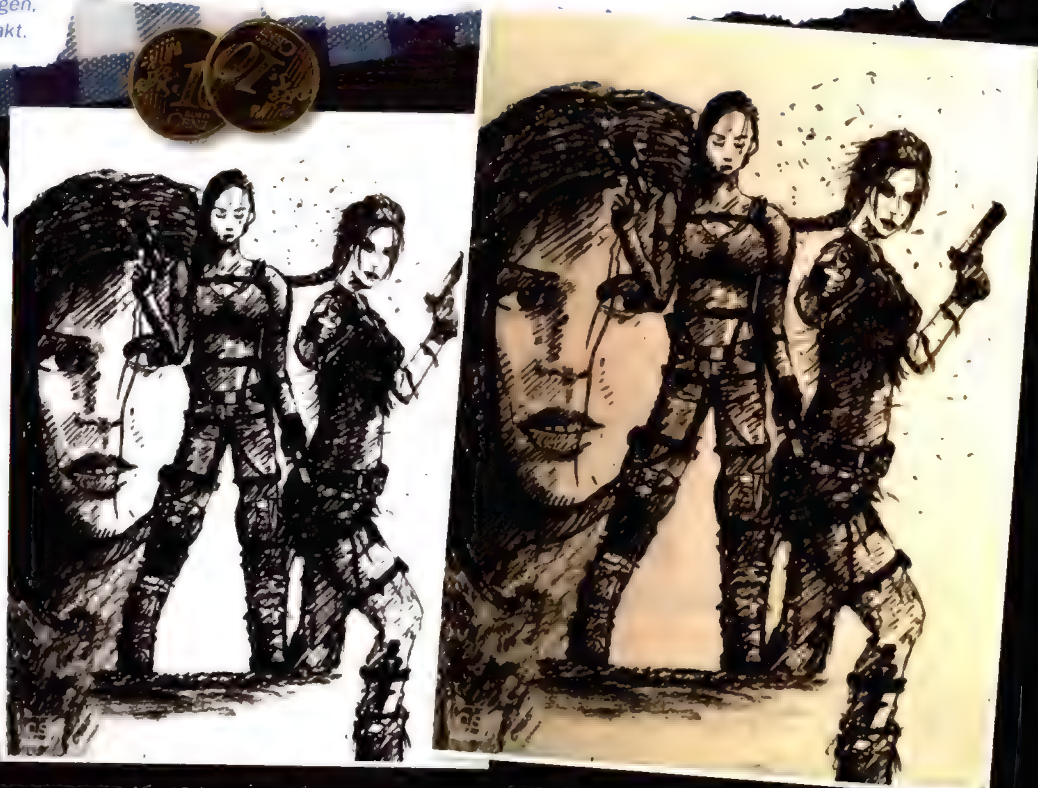
FLASHBACK: YO!ART!

Beste PU, ik lees jullie blad graag.

Ik las dat jullie ook graag tekeningen ontvangen, bij dezen wat schetsjes van Lara die ik gemaakt heb laatst. Tekeningen; origineel en met filtertje.

Michel Hamakers
Insta @michel_dessiner

Wow, dit voelt old skool! Tekeningen ontvangen zoals in de dagen van weleer. En Lara Croft heeft er nog nooit zo mooi bij gestaan...



KULUM



Instagram & Twitter:
raynorarkenbout

Onderweg naar:
Een leven waar ik opeens moet pendelen en dus dagelijks in files moet staan.



Speelt:
Belachelijk veel Dungeons and Dragons (drie campaigns, een als Dungeon Master), Disco Elysium, Death Stranding en Apex Legends.



Raynor Arkenbout

Als je vrienden bent met Wouter dan is er iets goed mis met je. Acteur, filmmaker en narrative lead Raynor Arkenbout duikt in zijn geschiedenis om te kijken waar het probleem precies ligt...

SCARRED FOR LIFE

Het is een spannend jaar waarin ik een grote zwengel aan het roer van m'n leven geef. Na jarenlang in de filmindustrie te werken als schrijver/regisseur, ga ik dit jaar aan de slag voor KeokeN Interactive als hun nieuwe Narrative Lead. Ik kan je zeggen: ik ben zo fucking hyped om dit te gaan doen.

Opgroeien in een videowinkel in de 90's heeft van mij zeker een fanaat gemaakt van storytelling. Het bracht dan ook een hoop voordelen met zich mee: ik kon de nieuwste blockbusters als eerste zien, ik had de meest obscure genre- en cultfilms ter beschikking en ik had alle Disney-sing-a-long-films om bij mee te blèren. Daarentegen ben ik ook enigszins scarred for life door de vele 16+-films die ik veel te jong zag en was de porno-afdeling die mijn





opa beheerde ook niet goed genoeg verborgen. Desalniettemin kwam mijn liefde voor fictie op stoom.

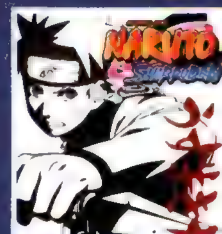
Thuis mochten m'n broertje en ik toekijken hoe onze moeder Sonic en de voor ons onmogelijke Donald Duck's Quack Shot uitspeelde. Later lukte dat me zelf wel, maar op jonge leeftijd beginnen aan Resident Evil 1 heeft zo zijn emotionele littekens achtergelaten. Gelukkig kon ik Metal Gear Solid en The Legend of Zelda: Ocarina of Time wel aan met mijn tere ziel.

Tegenwoordig draag ik mijn voorliefde voor alles dat nerdy is als een uithangbord. Met mijn geblondeerde K-pop-haar, Super Saiyan Dragonball Z-jack en een Triforce-tattoo loop ik rond en probeer ik zo ook een beetje te maskeren dat ik me eigenlijk fucking oud begin te voelen als 30-jarige.

Ik dwaal af. Games en films zijn voor mij altijd al onlosmakelijk verbonden met sterke verhalen en ik wil daar sinds jongs af aan al aan bijdragen. En nu ga ik dan eindelijk aan de slag met het medium videogames.

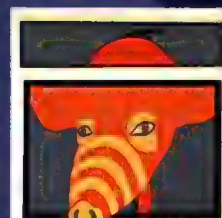
KIJKT MOMENTEEL

Boyz n the Hood, Jojo Rabbit, A Quiet Place en Naruto Shippuden, als een fucking tiener.



LEEST MOMENTEEL

Hitchhiker's Guide to the Galaxy en Slaughterhouse Five (must-read!)



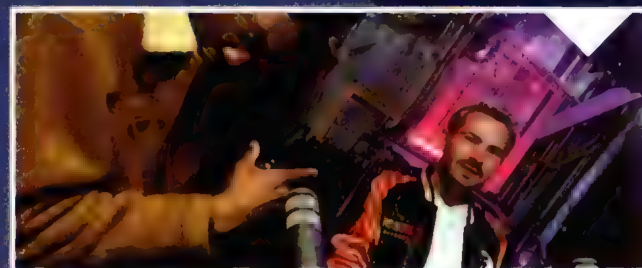
NARRATIVE FOR LIFE

Zelf vind ik het zo vet dat videogames zo'n diverse kunstvorm vormen. Van AAA-actiegames tot prachtig ingewikkelde immersive sims en van The Sims tot Hatoful Boyfriend: voor ieder wat wils. Zelf speel ik echt van alles, maar als maker wil ik mij meer focussen op de cinematic/narrative games die naar AAA-kwaliteit neigen. En dat is een lange weg, maar daarom ben ik ook blij dat ik samen mag werken met een team als KeokeN, dat net hun eerste game heeft uitgebracht die precies in dat straatje past. Hier is dan ook een schaamteloze plug van mij: check out Deliver Us The Moon. Ik ben niet bevooroordeeld, het is gewoon echt een prachtige game geworden en ik ga samen met mijn (naar mijn mening) megagetalenteerde collega's ervoor zorgen dat we met volgende games alleen maar meer next-level gaan.

Het vette aan gameverhalen verzinnen is dat het op een bepaalde manier toch een 'sky is the limit'-element heeft; een wereld of level bouwen die lijkt op West-Friesland is ongeveer net zoveel werk als een Marslandschap. Een model van een astronaut bouwen is even hard ploegen als die van een samurai - bij wijze van spreken.

Je fantasie en je conceptuele rekenkracht zijn nog de enige limieten... en misschien tijd... en geld... en mankracht. Fuck, het is nog best veel moeite, eigenlijk.

Ik dwaal weer af. Heb ik al een referentie gemaakt naar de rare wereld van hentai-datingsimulators? ✖



BALDO

TYPISCH JAPAN, UIT ITALIË

Ik schrijf dit eind januari 2020. Een moment waarop Nintendo nog steeds niet heeft onthuld welke nieuwe games ze dit jaar naar de Switch gaan brengen. Dus ben ik maar een beetje buiten de website van Nintendo gaan surfen om iets te vinden waar ik mij op kan verheugen. En zo trof ik Baldo.





Een Pokémon-achtig plantwezen dat uit de grond schiet. Een katvrouw met een heksenhoed die stevig staat te roeren in een ketel die daarbij gekke koppen trekt – die ketel dus, niet de vrouw. Een reuzenkikker met een hoge hoed die vol overgave op zijn banjo zit te spelen. Tel daarbij de prachtige, Studio Ghibli-achtige vormgeving en Zelda-achtige puzzeltjes op uit de trailer van Baldo, en ik weet het meteen zeker. Met mijn kleine kwart eeuw aan ervaring als gamejournalist kom ik tot één conclusie: deze game komt uit Japan.

Gezien de kwaliteit van de schilderachtige achtergronden en tekenfilmachtige animaties, zal wel niet de minste studio erachter zitten. Level 5, misschien? Bandai Namco? Square Enix?

Ik blijk er behoorlijk naast te zitten. Baldo wordt gemaakt door Naps Team. Een Italiaanse studio.

> "BALDO ZIET ER ABSOLUUT UIT ALS EEN MUST-PLAY-TITEL."

VECHTEN EN SLUIPEN

Ook al zal de focus in Baldo meer op puzzelen dan op vechten liggen, zijn er wel degelijk de nodige ratten, slijmmonsters, wolfmannen, cactusmannen en skeletten om hakkend met een zwaardje mee af te rekenen – of sluipend te passeren. Voor dat laatste kan Baldo zich ook verkleden en zelfs een masker opzetten dat hem onzichtbaar maakt.

CHECK DIE TRAILER!

Naps Team, je kent ze wel. Van Omega Assault op de eerste PlayStation, Twin Strike op de Wii en Pop Island voor Android en iOS. Nooit van die titels gehoord? Nee, ik ook niet. En ze zien er eerlijk gezegd ook niet bijster interessant uit. Maar dan die Baldo-trailer, man o man. Ga hem anders even kijken, als je het nog niet hebt gedaan. Ik wacht wel even.

Als je net als ik houdt van betoverende fantasiewerelden om helemaal in op te gaan, zal je het met me eens zijn: Baldo ziet er absoluut uit







als een must-play-titel. En niet alleen door die tekenfilmachtige vormgeving die doet denken aan My Neighbor Totoro, Spirited Away en Princess Mononoke. Ook wat gameplay betreft lijkt Baldo een zeer interessante en lekker gevarieerde titel te worden. Al zie ik ook wel wat gameplay-clichés voorbijkomen.

MELODIETJE

Ik zie Baldo schakelaars omzetten. Onder andere om een platform te laten verschijnen, zand te laten stromen of water te laten verdwijnen, zodat hij de tunnel die onder het water verscholen ligt kan betreden. Van die momenten waarop je eigenlijk dat belonende melodietje verwacht dat klinkt als je in een Zelda-game een puzzel kraakt.

En dan zie ik Baldo ook nog eens een touw doorsnijden om een platform te verschuiven, rommelen met verplaatsbare spiegels en lichtstralen en tegen ontvlambare spinnenwebben lopen. Gelukkig zie ik nog nét niet hoe Baldo een blok op een schakelaar schuift om een deur open te houden, maar waarschijnlijk zit dat er ook wel in.

Maar goed, mits goed gedaan blijf ik liefhebber van deze Zelda-achtige kerkerpuzzels. En het lijkt in Baldo goed gedaan. Bovendien heeft Baldo meer dan die puzzels te bieden.

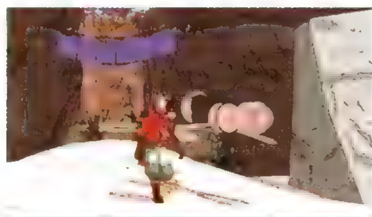
SPROOKJESACHTIG

Ik zie witte wezentjes die net als Pikmin blaadjes op hun hoofden hebben en een grotere variant die Baldo op de voet volgt. Dat suggereert dat je die plantwezens kunt verzorgen en grootbrengen.

Ik zie hertjes en konijntjes vrolijk ronddartelen door een prachtig woud. Ik zie hoe Baldo zich met zichtbare moeite een weg door een zandstorm baant. Ik zie een sneeuwgebied, alwaar Baldo een magische staf in de grond steekt om een stuk te laten ontdooien. Ik zie hoe met speren bewapende wachters Baldo in een cel opsluiten. Ik zie Baldo door een spiegel stappen om in een golvende wereld te belanden. Ik zie kasteelruïnes, bibliotheken en dorpen, elk met hun eigen kleuren en schilderachtige achtergronden vol fraaie details. Alles wat ik zie straalt een heerlijk warme, sprookjesachtige en avontuurlijke sfeer uit.

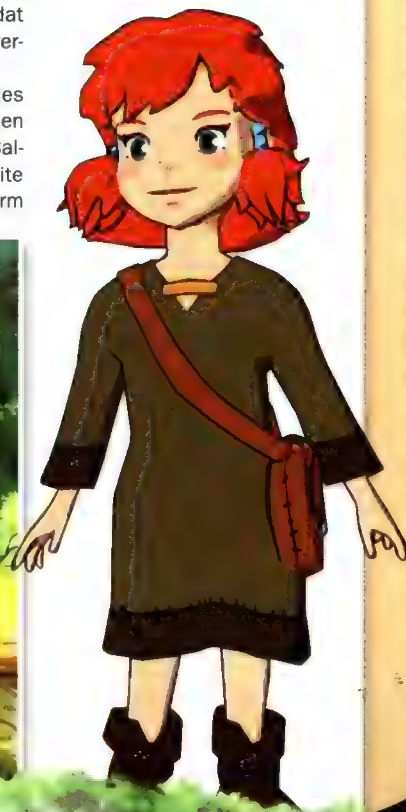
Baldo is een game waar Naps Team overduidelijk met heel veel liefde aan werkt.

CEL-SHADED GRAPHICS



Dat de graphics van Baldo aan tekenfilms doen denken, komt deels door de zogenaamde cel-shading-techniek die ervoor zorgt dat driedimensionale oppervlakken plat lijken. Waarom je dat zou willen? Nou, bijvoorbeeld omdat je game dan lijkt op het stripboek waarop hij is gebaseerd, zoals bij de in 2003 verschenen first-person shooter XIII. Of om je game een lekker eigenzinnig stijltje te geven, zoals bij het in 2000 verschenen Jet Set Radio, dat als eerste grote cel-shaded game de techniek bekend en populair maakte. Er zijn ook aardig wat adventure-games met cel-shaded graphics die daardoor een extra magische uitstraling krijgen, met als bekendste voorbeelden The Legend of Zelda: The Wind Waker (2003), Okami (2006), Ni No Kuni (2010) en Rime (2017). Baldo zal later dit jaar moeten bewijzen of hij zich in dit rijtje mag scharen. Andere cel-shaded games om in 2020 naar uit te kijken zijn het zeer fraaie, kunstzinnig ogende Sable (zie plaatje) dat je als een cel-shaded variant op Journey kunt zien, en een remake van het eerder in dit kader genoemde XIII.





DOOM 64

VAN NAGEBOORTE TOT TRENDSETTER?

Iedereen wacht met smart op de onvermijdelijke Nintendo 64 Mini. Met DOOM 64 krijgen we binnenkort een voorproefje, maar is deze 'vergeten versie' van id Software's demonenslachter überhaupt een goede game? N64-expert Graddus blaast het stof uit z'n cardridge en checkt het.

PREVIEW

PC | XBOX ONE | PS4 | SWITCH

Mensen vragen me regelmatig of ik ook zo'n zin heb in de nieuwe DOOM. 'Jazeker', antwoord ik dan, 'alleen: echt nieuw zou ik hem niet willen noemen...'
Weten zij veel dat ik het niet over DOOM Eternal, maar DOOM 64 heb!

Doom Guy houdt z'n wapen in het midden omdat er géén oog aan de rechterkant van zijn kop zweeft.

De oude stempel

Jep, ik ben een DOOM-fan van de oude stempel. Waar ik de reboot uit 2016 maar 'meh' vond (te repetitief, zielloos en uiteindelijk saai) vind ik DOOM 1 en 2 gruwelijk. Ook DOOM 64 heeft een speciaal plekje in m'n hart. Het is het zwarte schaap van de familie, dat vanwege licentie-issues (zie kader) nooit opnieuw is uitgebracht en niet de bekendheid van z'n oudere broers heeft.
DOOM 64 verscheen in 1997, vrijwel tegelijk met revolutionaire shooters als Quake, Turok en het legendarische GoldenEye 007. Met z'n gedateerde graphics en gameplay scoorde 'ie destijds slechts magere zesjes maar anno 2020 zijn de kaarten anders geschud. Omdat er vrijwel

Shit, toch Schoonmoeder Simulator 2020 opgestart.

VIJF VERPLICHTE N64-REMASTERS

Nintendo 64-remasters zijn schaars. Je hebt de Turoks, de Rare Replay collectie met o.a. Perfect Dark, en verder verscheen er een handjevol N64-titels voor de Nintendo (3)DS (Ocarina of Time!). Dat is natuurlijk niet genoeg. Hieronder vijf Nintendo 64-games die vandáág nog een remaster moeten krijgen.

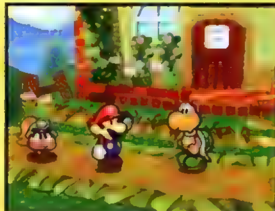
5. WAVE RACE 64
Het water in Wave Race 64 klotst zo realistisch heen en weer dat je er spontaan van in je broek pist. Tel daar snaarstrakke controls bij op, en je begrijpt waarom men al jááren wacht op een terugkeer van deze jestski-racer.



4. STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE
In Shadows of the Empire doe je alles wat je altijd al in een Star Wars-game hebt willen doen; AT-AT's neerhalen in een snowspeeder, door Moss Eisley sjezen op een speederbike en zelfs een epische battle met Boba Fett!



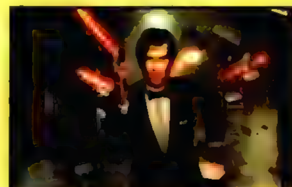
3. PAPER MARIO
Misschien wel de beste Mario role-playing game ooit. En niet alleen op papier, muhahaha... Tweedehands is Paper Mario bijna niet te betalen, dus laat die remaster maar komen.



2. BODY HARVEST
Een absolute cultklassieker. Deze sandbox-game, waarin aliens de aarde aanvallen, werd ontwikkeld door DMA Design, een studio die we tegenwoordig ook wel kennen als Rockstar North. Inderdaad, de makers van GTA!



1. GOLDENEYE 007
Vergeet die crappy 'Reloaded'-shit - GoldenEye 007 verdient een échte remaster. Er gaat immers niets boven een potje License to Kill in de Complex, met pistols. Bij dezen reserveer ik alvast Oddjob als personage.




Kwaadaardige ogen die je van boven aankijken, een gang bedenkt met groene aderen en een roze vleesblob in het midden. En ik maar proberen om geen schoonmoeder-grappen meer te maken...

geen Nintendo 64-remasters uitkomen – waar de *@&!$* blijft die N64 Mini??? – zou DOOM 64 namelijk zomaar een hit kunnen worden. Van achterhaalde nageboorte tot heuse trendsetter – wie had dat gedacht?

Prehistorische datadrager

Speciaal voor deze preview blaas ik het stof uit de cartridge (prehistorische datadrager – red.) om te kijken of DOOM 64 de tand des tijds doorstaat.

Het eerste wat opvalt is dat het heel erg op de eerste twee delen lijkt maar toch ook weer niet. Zo zijn de vijanden minder pixelig (vooral de Pinky Demons ogen dreigend), is de muziek minder rock en hebben de levels meer kleur. DOOM 64 heeft, kortom, een eigen smoel en dat is tof. Check het kader voor wat je precies kunt verwachten.

"Niets lijkt DOOM 64 dus nog in de weg te staan om een pioniersrol op zich te nemen"

Qua gameplay is het classic DOOM, met genoeg vijanden en gekleurde deuren om zelfs de grootste retro-fps-liefhebber te pleasen. Die shit verveelt echt nooit. Het leveldesign is top-notch en doet met z'n dynamische omgevingen zelfs een schepje bovenop de originele DOOMs. Zo moet je op een gegeven moment met een soort enorme heipaal een gat in de grond beuken om verder te komen. Cool!



DOOM 64, de voorloper

Nightdive Studios zit achter de port en dat is de developer die ons ook de uitstekende remasters van Turok 1 en Turok 2 bracht. Niets lijkt DOOM 64 dus nog in de weg te staan om de demonen van de matige reviewcijfers uit 1997 van zich af te schudden en een pioniersrol op zich te nemen. Laat het een voorbode zijn van een hele rits N64-remasters. Ik ben in ieder geval alvast zo vrij geweest een aantal suggesties te doen (zie kader links). ★

LICENTIE-HEL

Weinig games zijn zo vaak geport als de klassieke DOOMs. Zo speel je het origineel op PC, SNES, PlayStation, Saturn, Xbox 360, Switch en iOS. En dan vergeet ik vast nog een stuk of twintig systemen!

De vreemde eend in de bijt is DOOM 64, dat tot nog toe alleen voor de Nintendo 64 verscheen. De reden? Het spel werd ontwikkeld en uitgegeven door Midway Games in plaats van id Software, wat na Midway's faillissement in 2009 voor de nodige licentie-issues zorgde. DOOM is immers eigendom van Bethesda, terwijl de meeste IP's van Midway door Warner Bros. werden opgekocht. Uiteindelijk zijn ze dus toch tot een compromis gekomen en da's voor ons gamers alleen maar mooi. Niets kutter dan dat je bepaalde games niet kunt spelen door dit soort legal zooi.

ALLEEN IN DOOM 64

DOOM 64 heeft een aantal unieke features. Komen ze:

- 32 exclusieve levels.
- Grotere sprites die door anti-aliasing niet pixelig ogen, zelfs niet van dichtbij.
- Betere geluidseffecten dan in de originele DOOMs en unieke muziektracks.
- Meer nadruk op horror dan sci-fi, o.a. door extra satanische beelden.
- Exclusieve omgevingstextures en 'scrollende' buitenlucht.
- Gerestylede wapens en een compleet nieuwe, de 'Unmaker' (laser).
- Booby traps die schade toebrengen aan de speler.
- Atmosferische, dynamische lichteffecten.
- Er ontbreekt een aantal enemies: Commandos, Arch-viles, Spiderdemons en Revenants
- In plaats daarvan bevat DOOM 64 de Nightmare Imp en Mother Demon

VERWACHTING GRADDUS:
Oké, als Nintendo 64-liefhebber ben ik bevooroordeeld, maar ik kijk stiekem meer uit naar DOOM 64 dan DOOM Eternal. Laten we hopen dat deze remaster het startsein is voor nog véél meer N64-goodness. Dan volgt die Nintendo 64 Mini vanzelf...

+ Eindelijk weer een Nintendo 64-remaster!
+ Gratis als pre-orderbonus bij DOOM Eternal.
+ Mooie kans om een 'vergeten' DOOM te spelen.
- Niet zo iconisch als deel 1 en 2.

FIRST-PERSON SHOOTER
NIGHTDIVE STUDIOS / BETHESDA SOFTWORKS
1 SPELER
20 MAART 2020

STREET FIGHTER V: CHAMPION EDITION

VAN KAMPIOEN TOT



Street Fighter II creëerde het fighter-genre zoals we dat nu kennen en Street Fighter IV wekte het genre weer tot leven in het nieuwe millennium. Maar Street Fighter V? Die heeft lang en hard moeten werken om de relevantie van die twee voorgangers bij te kunnen benen. Met Champion Edition hoopt SFV de genadeslag uit te delen.

PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

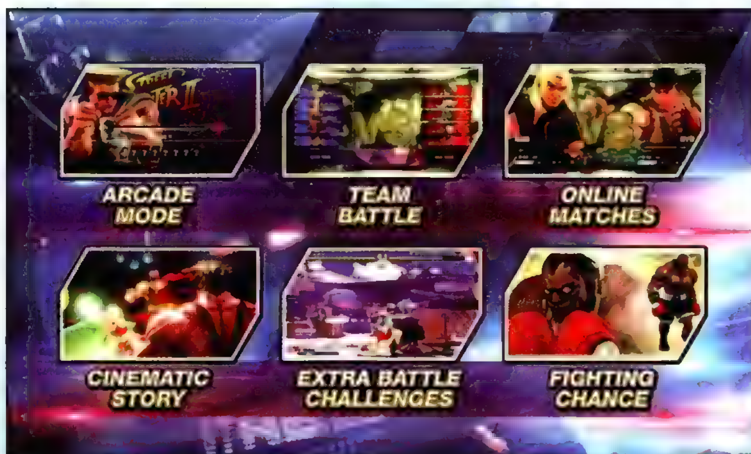
Toen Street Fighter V in 2016 uitkwam was er wereldwijd veel kritiek. Niet omdat de game slecht wegspeelde – sterker nog, het vechtsysteem was subliem – maar omdat hij behoorlijk kaaltjes geleverd werd om op tijd uit te kunnen komen. SFV had nauwelijks singleplayer-content, er was niet eens een Arcade Mode te vinden! Dit had ook gevolgen voor de verkoopcijfers; in plaats van de verwachte 2 miljoen exemplaren had Capcom slechts 1,4 miljoen exemplaren verkocht aan 't eind van dat fiscale jaar. Deze problemen waren in 2018 volledig opgelost met de Arcade Edition-update, maar het onterechte idee dat Street Fighter V zich niet echt kon meten met de legendarische eerdere delen, is helaas alsnog een beetje blijven hangen, vooral bij het grote publiek. Niemand die dat gaat kunnen claimen na het zien van de evolutie die Street Fighter V ondergaat met de beste (en tevens laatste) update: Champion Edition!



Het is duidelijk dat dit straatregels zijn. Sumoworstelaars stoppen normaal gesproken buiten de ring met vechten.

MEER MODI DAN JE LIEF IS

Aan singleplayer-content geen gebrek meer: Champion Edition bevat alle modi die in de afgelopen vier jaar zijn uitgekomen. Dus: de korte Character Story-modi, de Shadow Falls-verhaalmodus, groepsmodus Team Battle, het lootbox-achtige Fighting Chance, de pittige maar belonende Extra Battle Challenges, de online modi, en, jawel, Arcade Mode. Sterker nog: je kunt zes verschillende Arcade Modes kiezen, allemaal gebaseerd op voorgaande Street Fighter-titels. En dan is er ook nog de Gallery, waar je artwork, muziek, filmpjes en andere extra's kunt ontgrendelen. Met Champion Edition krijg je dit allemaal in één klap.



HET ULTIEME STREET FIGHTER-ROSTER

Street Fighter (Ryu), Street Fighter II (Bison), Street Fighter III (Alex), Street Fighter 4 (Juri), Final Fight (Abigail), Street Fighter Alpha (Charlie)... elke game wordt gerepresenteerd! Maar het allertofste? Dat met de komst van Champion Edition nu álle eindbazen speelbaar zijn! Want welke twee personages zijn de laatste twee toevoegingen aan Street Fighter V? Niemand minder dan de moves-stelende, kunstmatig gecreëerde Seth, en de messiaanse, vuur-en-ijs-manipulerende Gill. "Resurrection!"



LOSER TOT KAMPIOEN

JE KRIJGT (BIJNA) ALLE LEVELS EN OUTFITS VOOR (BIJNA) NOP

Street Fighter V lanceerde in 2016 met maar 11 arena's, maar Champion Edition geeft je de volle 34 levels. De enige stages die hier niet bijzitten zijn de vier arena's die als tijdelijke promotie voor de Capcom Pro Tour-toernooien dienden. Indrukwekkender is echter het feit dat je ook bijna alle extra skins krijgt (waaronder zelfs de seizoenskleding). Ten eerste omdat dat er meer dan 200 (!) zijn, maar vooral omdat al die outfits los kopen een absoluut godsvermogen zou kosten. €30 voor héél Champion Edition is alleen al voor de skins z'n prijs meer dan waard, dus. (Let wel op: er missen wel een handjevol outfits, waaronder wederom de tijdelijke van de Capcom Pro Tour én de 'branded' kostuums, zoals die van Red Bull. Tenslotte krijg je de Fighting Chance-kloffies ook niet zo maar; die zal je toch echt zelf in de gelijknamige modus moeten ontgrendelen!)

DE NIEUWE V-SKILLS VOEGEN EEN LAAG DIEPGANG TOE

Ondanks het gebrek aan singleplayer-content was ondergetekende extreem enthousiast voor de 'vanille'-release van Street Fighter V in 2016, en dit was mede te danken aan de V-Skills. Dit zijn unieke, personage-gebonden gimmicks die elke vechter kan uitvoeren door medium punch en medium kick tegelijkertijd in te drukken. Bison kan er projectielen mee reflecteren, terwijl Alex z'n V-Skill ervoor zorgt dat de aanval erná meer schade doet, bijvoorbeeld. Oftewel: V-Skills geven Street Fighter V een eigen smoel. En dit is waarom Champion Edition zo'n krachtige update is: de grootste inhoudelijke verandering is namelijk dat het élk personage (alle 40!) een tweede V-Skill geeft, wat gigantische implicaties heeft voor alle speelstijlen. Om Bison weer even als voorbeeld te nemen: je kunt zijn eerder genoemde, defensieve Psycho Reflect dus vervangen met z'n nieuwe Hell Warp (wat hem een teleporterend knietje laat doen) als je liever wat agressiever bent!





Met de Arcade Edition uit 2018 werd Street Fighter V de game die het al in 2016 had moeten zijn, maar met deze Champion Edition is het de game geworden waarmee het de nalatenschap van de franchise herbevestigt. Vooral de nieuwe V-Skills zijn indrukwekkend; ze zorgen ervoor dat heel Street Fighter V op competitief niveau weer helemaal op z'n kop wordt gezet. En dit alles ook nog eens voor een budgetprijs: slechts €29,99 voor de gehele game (€24,99 als je al een vorige versie had)! Besef wel dat je hiervoor in feite een veredelde season pass koopt, want je betaalt voornamelijk voor de personages, levels en outfits. De gameplay-updates, zoals de nieuwe V-Skills, zijn gratis als je al een vorige versie bezit en verder geen interesse hebt in extra content. Goede deal! ★







Wie heeft Goku met de Hulk laten voortplanten?



VERWACHTING ***SAMUEL:***
Eén ding is zeker: met deze update wordt Street Fighter weer de kampioen van de fighting games!

- \+ De ultieme Street Fighter V-ervaring.
- \+ Nieuwe V-skills voegen diepgang toe.
- \+ Jaren aan content voor een schamele prijs.
- \- We moesten er wel vier jaar op wachten.

FIGHTER
CAPCOM
1-2 SPELERS
OUT NOW

HATSUNE MIKU: PROJECT DIVA MEGA MIX

WAS HET MAAR EEN FEESTJE

Een preview event en een concert tegelijkertijd? Dat had Wouter nog nooit meegemaakt, dus hoefde hij maar een halve seconde na te denken toen de uitnodiging binnenkwam om Hatsune Miku te checken in de Ziggo Dome. Natuurlijk was hij van de partij!



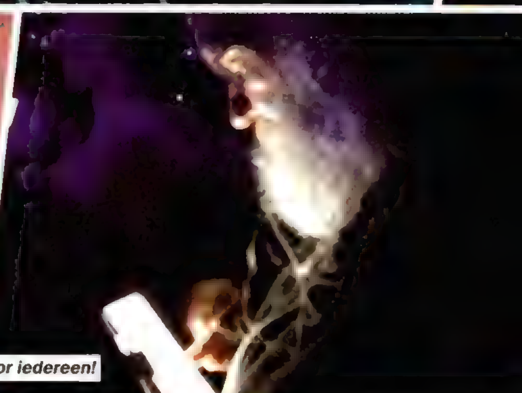
Hoewel, 'partij' is een beetje een groot woord voor een Hatsune Miku-concert. Het voelt voor mij, de dertiger die ik ben, een beetje lame om in een concertzaal naar een scherm te kijken met een dansend anime-meisje erop. Sure, er staat een band aan weerszijden, de lichtshow gaat best lekker en zeker, het zijn vrolijke liedjes die door de zaal worden gepompt, maar waarom is het scherm niet zes meter hoog in plaats van twee?
Het publiek gedraagt zich anders dan wij van concerten gewend zijn. Dit gemêleerde gezelschap, variërend van dudes in de 60 die een full-on grijze baard rocken, tot en met blauwe pruik dragende meisjes van 10 met een of meerdere ouders, wordt zichtbaar blij van de muziek. Dat wel, maar er is echt een opvallend gebrek aan interactie tussen de mensen daaro. Mijn honorabele collega-buddy Lucas en ik lijken soms de enigen te zijn die het kijken naar het optreden afwisselen met... eh, gesprekken. De rest lijkt vooral in trance te zijn van Hatsune en haar moves, terwijl ze zwaaien met hun lichtgevende stokkies (35 euro per pop, binnen twee seconden uitverkocht) en soms meezingen, maar verder gebeurt er vreemd weinig. Voor mij en Lucas vreemd dan, want de rest lijkt het gebrek aan interactie prima te vinden, te zien aan de tevreden gezichten om ons heen. Is dit hoe mensen feesten in 2020? Wij wisten het niet, dus flikkerden we allemaal middelen in onze mik om de avond door te komen; the only way we know how to party!

Maar er moet ook nog even gespeeld worden, want dit is per slot van rekening een preview event in vermomming. Dus nemen we een Switch ter hand en proberen we op de maat van Hatsune-tunes op knoppen te rammen; iets wat wij gamers kennen als een rhythm game. En dan hebben we het over de meest basale, bare bones versie van een ritmegame; simpelweg een scherm met een dansende Hatsune Miku, wat flashy vormgeving en beeldpret, knoppen die in beeld verschijnen en de bijbehorende opmerking of je het cool of bad hebt getimed. Het is typisch zo'n game waarvan je zegt 'het werkt', want dat doet het, maar veel meer ook niet. Men heeft duidelijk een genreblauwdruk genomen en daar een franchise in gedouwd, en zo'n game is hartstikke fijn als je terugkomt van een Hatsune Miku concert, je nog redelijk hyped bent en nog even verder wil gaan op deze adrenaline-rush. Maar anders... Misschien ben ik gewoon nog niet klaar voor de toekomst en is deze hele tekst als een oude man die naar de maan schreeuwt. ✖



Aan het begin van de avond was Wouter nog flink hyped.





Hatsune Mike is voor iedereen!





De party is 'aan'.



Op een gegeven moment zingt Hatsune 'I will live forever'. Het publiek en de band daarentegen niet, dus ze had ook gewoon 'fuck you all' kunnen zingen.





Lucas bestudeert de game met zijn gamerecensentenface. Wouter vindt het moeilijk om naar te kijken.





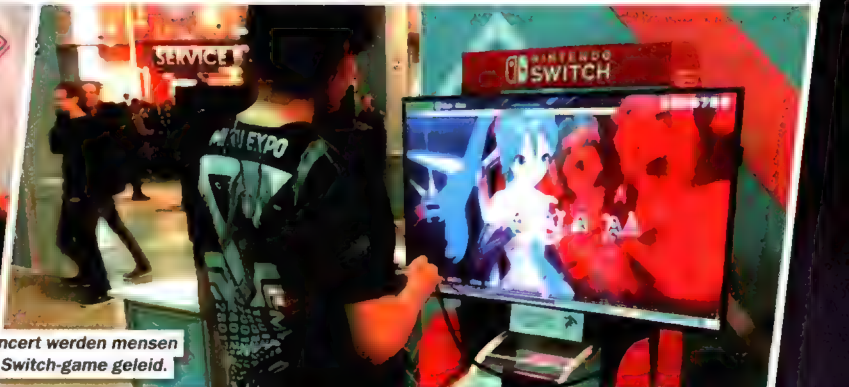
Lucas en Wouter beleefden thuis eigenlijk veel meer plezier met kutte 3D-films en een game die jullie vast herkennen aan dit screenshot!





Mooi is het wel.





Voor de ingang van het concert werden mensen op subtiele wijze langs de Switch-game geleid.

VANAF NU WORDT HET... SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"TYPHOON STUDIOS KWAM ER WAARSCHIJNLIJK ACHTER DAT HET BEST LEKKER IS OM SINAASAPPELSAP DOOR JE KOFFIE TE SMIJTEN OF PEPER OVER JE MELOEN, DUS WAAROM GEEN SURVIVAL IN JE METROIDVANIA?"



Wouter toont in zijn review van Journey To The Savage Land waarom we hem nooit vragen voor de redactie te koken.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"MAAR BIJ DE MINSTE GERINGSTE KRITIEK OF TEGENSLAG KRUIPEN MET NAME MILLENIALS IN DE SLACHTOFFERROL EN VOOR JE HET DOORHEBT GAAN ZE OP TREKTOCHT NAAR EEN OF ANDER AZIATISCH LAND."



Graddus analyseert hele generaties alsof 'ie regelmatig buitenkomt.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"YEAH, ERG DRUKKE WEEK GEHAD, MAAR IK BEN NU VRIJ EN GA ARTIKELEN RAMMEN!"



Oh dan krijgen we die gewoon vandaag...

"IK WILDE EIGENLIJK ALLES DIT WEEKEND AFMAKEN."



... of vijf dagen later. Minder rammen, meer typen, Florian!

"IK HEB EVEN WAT VERTRAGING (DOOR WAT WAARSCHIJNLIJK EEN GEBROKEN RIB IS)."



Lees je mee, Floor? Wouter komt met een unieke én goede smoes.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

TRANSPORT FEVER 2

KENTUCKY ROUTE ZERO

HELL LET LOOSE

MONSTER ENERGY SUPERCROSS

APEX S4

ESCAPE FROM TARKOV

ELDERBORN

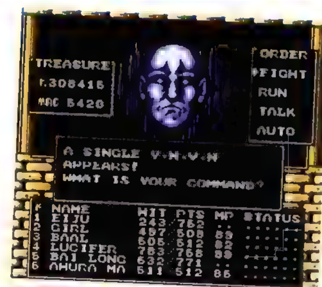
HOE WE NU OPEENS OMRINGD ZIJN DOOR DE MEEST 'JAPANSE' FRANCHISE OOIT!

DE ONVOORZIENE INFILTRATIE VAN SHIN MEGAMI TENSEI IN DE WESTERSE CULTUUR

Wie de afgelopen twee decennia een Japanse RPG wilde spelen, koos negen van de tien keer voor Final Fantasy. Wellicht iets uit de Dragon Quest-serie. Maar de derde grote JRPG-franchise, Shin Megami Tensei? Die werd meestal compleet vermeden. Die games waren te moeilijk. Te raar. Te Japans. Anno 2020 blijkt echter niets minder waar te zijn: 'MegaTen' is nu opeens overal. Wij weten waarom.

CYBERPUNK IS MAINSTREAM GEWORDEN

De hedendaagse popcultuur zit vol met cyberpunk, zo is synthwave-muziek super populair en is de meest veelbelovende game van 't jaar letterlijk naar dit sci-fi-subgenre vernoemd. Dit was in de jaren '80, '90 en '00 wel even anders, toen cyberpunk eigenlijk alleen door hardcore fans van science-fiction en complexere anime gewaardeerd werd. Bepaald niet toevallig is dat dezelfde periode waarin MegaTen-games zelden naar het westen kwamen; de sterke cyberpunkinvloeden werden, bovenop de culturele barrière, als te niche gezien.





De eerste paar games zijn namelijk gebaseerd op de roman Digital Devil Story: Megami Tensei uit 1987. Die gaat over een begaafde jongen die een computerprogramma schrijft waarmee hij demonen kan oproepen en – per ongeluk – bijna de Apocalyps ontketent. De videogames delen de duistere, dystopische elementen van dit boek: een apocalyptisch Tokio, monsterlijke antagonisten, de twijfelachtige moraliteit van de mens en de ogenschijnlijk paradoxale combinatie van technologie en mythologie. Awesome, maar niet bepaald iets wat 20 jaar geleden hoge ogen gooide bij het grote, westerse publiek. Tegenwoordig is dat anders: dankzij franchises als The Matrix, Ghost in the Shell en Deus Ex is cyberpunk mainstream, wat de deur openzette voor Shin Megami Tensei.

DE VELE GEZICHTEN VAN MEGATEN

MEGAMI TENSEI

MegaTen is tegenwoordig dé vlaggenschipserie van Atlus, maar het was Namco die de allereerste twee games uitbracht: Digital Devil Story: Megami Tensei en Digital Devil Story: Megami Tensei II. Beide zijn bikkelharde dungeon-crawlers waarin met demonen gevochten en onderhandeld kan worden, en beide dienen tevens als semiofficiële vervolgen op de boeken waar de hele franchise op gebaseerd is – auteur Aya Nishitani hielp zelfs mee met de scripts en demoonontwerpen. Dit originele tweeluik heeft Japan helaas nooit verlaten.



SHIN MEGAMI TENSEI

Alles veranderde toen Atlus de derde Megami Tensei-game mocht publiceren voor de Super Famicom. De naam van de serie werd geüpdatet naar Shin Megami Tensei, om te reflecteren dat dit originele avonturen zijn die los staan van de boeken. De games in deze hoofdserie staan (op enkele uitzonderingen na) net als Final Fantasy allemaal los van elkaar, maar bevatten wel allemaal dezelfde, iconische elementen: Tokyo, het eind der tijden, morele keuzes, demonen fuseren, etc. Pas vanaf deel drie, Lucifer's Call, zijn deze games ook in Europa verkrijgbaar.





RIJKE INSPIRATIEBRONNEN GENAAMD RELIGIE, MYTHOLOGIE EN DEMONOLOGIE

Eén van de voornaamste redenen dat MegaTen tegenwoordig zo hot is, is dezelfde reden dat het vroeger zo vermeden werd: z'n extreme fascinatie met het occulte. Demonische verschijningen zijn zowel essentieel voor het plot van de meeste MegaTen-games als een onherroepelijk onderdeel van de gameplay. Je kunt demonen namelijk rekruteren om voor je te vechten. Daardoor is Digital Devil Story: Megami Tensei dus ook de eerste game waarin monsters 'gevangen' werden; negen jaar voordat Pokémon het deed. Religieuze verwijzingen werden echter niet door westerse spelletjesmakers gewaardeerd – door Nintendo al helemaal niet – en ook het grote publiek focuste zich liever op ridders en soldaten dan op paranormale wezens.

De vele MegaTen-'demonen' zijn echter op eclectische wijze uit elk denkbaar pantheon geplukt: de Abrahamitische religies, Hindoeïsme en Boeddhisme, Japanse en Keltische folklore, Noorse en Griekse mythologie, sprookjes en fabeltjes... de lijst gaat eindeloos door. En veel van die figuren zijn ondertussen iconisch geworden, zoals mascotte **Jack Frost**, sexy katvrouw **Nekomata**, en, jawel, penisduivel **Mara**. Gelukkig leven we niet meer in de jaren '80 en '90, toen ouders nog bang waren voor satanisme en men weinig kaas had gegeten van andere culturen. Tegenwoordig zijn we het gewend dat games de rijke iconografie van religie en mythologie verkennen – zoals in God of War, Okami, Nioh en Blasphemous – en dat maakt de occulte content van MegaTen vandaag de dag juist fascinerend.

DE VELE GEZICHTEN VAN MEGATEN

LAST BIBLE



Het succes van de eerste (Shin) Megami Tensei-games zorgde voor een naamsbekendheid die zich perfecte leende voor uitbreiding naar zowel de handheldmarkt als een groter publiek. Dit heeft tot de Last Bible-spinoffs geleid; zes games, die voornamelijk zijn uitgekomen op de Game Boy en Sega Game Gear. Noemenswaardiger is het feit dat dit de enige MegaTen-spinoffs zijn die in een traditionele high fantasy-setting afspelen, net als bijvoorbeeld Dragon Quest. Ook zijn de demonen onder het mom van familievriendelijkheid vervangen door minder duistere 'monsters'. Deze games zijn nooit naar Europa gekomen.

DEVIL CHILDREN

Dat het nóg familievriendelijker kon dan de Last Bible-games, werd bewezen met de Devil Children-spinoffs voor de Game Boy Color/Advance. Wat het is? Pokémon. Letterlijk Pokémon, maar dan met schattigere versies van MegaTen-demonen. Als MegaTen het monstergenre zelf niet per abuis gecreëerd had, dan was dit een gigantische ripoff geweest. Net als Pokémon hebben alle vier de games twee versies (zoals Red Book en Black Book) én zijn er puzzel- en kaartspelspinoffs. Enkele games van deze reeks vonden hun weg naar Amerika onder de naam DemiKids, maar Europese releases bleven uit. »





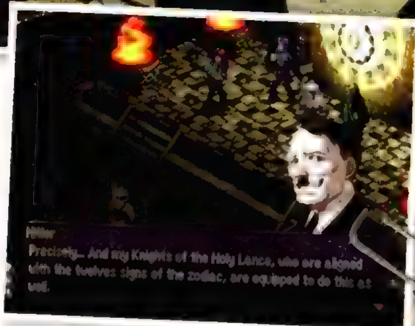


PERSONA: SHIN MEGAMI TENSEI 'LIGHT'

De eerste MegaTen-game die in het westen een degelijk succes wist te worden? Shin Megami Tensei: Persona 3, die hier in 2008 uitkwam. Ja, twaalf jaar geleden begon publisher Atlus pas z'n MegaTen-games op relatief consistente wijze uit te brengen in het westen, en dat hebben we dus helemaal aan Persona te danken. Waarom we deze spinoff-serie wél konden waarderen? Kort door de bocht: omdat het op relatief casual wijze alle toffe elementen van MegaTen bevat (zoals demonen en turn-based actie) maar tevens de deprimerende, apocalyptische aspecten ervan vervangt met iets veel universeler: het complexe tienerleven.

Het duistere dungeon crawling wordt in Persona gebalanceerd met een 'middelbareschoolsimulator', waarbij het maken van vrienden, nemen van bijbaantjes en het krijgen van verkering minstens zo belangrijk is als het paranormale. Waar in MegaTen dus heel erg de nadruk ligt op de omgang met demonen, ligt in Persona de focus veel meer op de menselijke relaties. Dit verklaart meteen waarom de spinoff-serie hier in het westen groter is dan het moedermerk. Onze entertainment en cultuur is immers ook veel meer gefocust op de sociale kwesties van jongvolwassenen (seks, geld, populariteit, etc.) dan op existentiële en spirituele vraagstukken. Persona was onze 'gateway drug' naar heel MegaTen!









DE VELE GEZICHTEN VAN MEGATEN

MAJIN TENSEI

Deze (exclusief Japanse) spinoff-serie neemt MegaTen-conventies als 'Tokyo wordt aangevallen door demonen' en combineert het met tactische turn-based gameplay, waarbij je op strategische wijze manschappen als schaakstukken moet verplaatsen op een slagveld dat je van bovenaf bekijkt. Met andere woorden: Majin Tensei is het MegaTen-equivalent van series als Fire Emblem, Final Fantasy Tactics en X-Com. De vijf games in de serie zijn zeer geliefd bij tactics-fans, met uitzondering van het derde deel: de Sega Saturn-exclusive Ronde.



DEVIL SURVIVOR

Dat de apocalyptische, cyberpunky en demonische vibes van MegaTen zich prima laten lenen voor turn-based tactics, bewezen ook de twee Devil Survivor-games. Qua gameplay zijn ze vergelijkbaar met Majin Tensei, maar de nadruk ligt in Devil Survivor veel meer op het verhaal: een groep tieners zit opgesloten in een door demonen overgenomen Tokyo en heeft zeven dagen om te ontsnappen met behulp van een demonische smartphone-app. Ook niet onbelangrijk: de games bevatten sociale elementen, a là Persona. De originele DS-games hebben ons landje nooit bereikt, maar de twee 3DS-remakes (Overclocked en Record Breaker) wel!



DE ONDOORDRINGBAARHEID VAN MEGATEN WERD DOORDRINGBAAR

MegaTen had z'n kwaliteiten voorheen dus heel erg tegen in het westen: z'n literaire cyberpunk-roots waren te niche, z'n occulte content werd niet gedoogd en z'n typisch Japanse presentatie vormde een culturele barrière die pas door de Persona-spinoffs enigszins werd doorbroken. Maar MegaTen is altijd al een notoir ontoegankelijke franchise geweest. Uitleg? Dat kreeg je nauwelijks; gameplaysystemen moest je zelf maar een beetje uitzoeken. De moeilijkheidsgraad? Verdomd onvergeeflijk; als je niet al meteen op tactische wijze gebruik maakte van systemen als Press Turn (waarbij je extra beurten krijgt als je de zwaktes van vijanden weet te raken) dan legde je vaak het loodje. En kwam je bij een baas? Dan betekende dat 9 van de 10 keer dat je eerst even lekker een tijdje mocht grinden, want, hé, MegaTen doesn't f*ck around.

Vandaag de dag is een beetje gamer daar allemaal niet meer zo bang voor. Ten eerste omdat we vanzelfsprekend leven in het internettijdperk; als je iets niet snapt in een game dan kun je dat letterlijk in secondes uitzoeken dankzij het feit dat je 's werelds grootste informatiebron in je broekzak hebt zitten. Ten tweede is de uitdaging tegenwoordig geen minpunt meer. Games als Dark Souls zetten zelfs expres in op hun hoge moeilijkheidsgraad en hebben ons daarmee collectief een stuk harder gemaakt. Iets als Shin Megami Tensei is allang niet meer zo intimiderend.

DE VELE GEZICHTEN VAN MEGATEN

DEVIL SUMMONER



Devil Summoner is de meest schizofrene spinoff-serie binnen de MegaTen-franchise. De eerste twee games zijn namelijk traditionele RPG's, vergelijkbaar met de hoofdgames, maar de andere twee zijn actie-RPG's met real-time combat die meer doen denken aan de Tales-serie van Bandai Namco. De twee traditionele RPG's zijn het meest geliefd, echter; deel één vanwege het intrigerende detectiveverhaal, en deel twee (Soul Hackers) vanwege de high tech-esthetiek én het feit dat de 3DS-versie ervan ook in Europa is uitgebracht. Score!

DIGITAL DEVIL SAGA

Deze spinoffs, bestaande uit twee PlayStation 2-games die een tweeluik vormen, spelen zich veel verder in de toekomst af dan de andere series, en voelen daarom het meest als science-fiction. Ook uniek aan Digital Devil Saga is het feit dat je hier geen demonen rekruteert en inzet, want hier veranderen jij en je teammaten zélf in demonische wezens. Deze twee games zijn gelukkig wel in Europa uitgekomen en zijn tegenwoordig zelfs op PSN te vinden als digitale PlayStation 2-klassiekers. Het verhaal dat de twee games vertellen is hevig gebaseerd op hindoeïstische thema's, wat vrij uniek is voor de hele serie. »







VIJFTIG TINTEN ZWART, WIT EN GRIJS

Volgens velen is het interessantste aspect van de meeste MegaTen-games de manier waarop ze met moraliteit omgaan. Waar games in het westen vaak draaien om de strijd tussen goed en kwaad, focust Shin Megami Tensei op de veel complexere verhoudingen tussen de (heilige) Orde, de (duivelse) Chaos, en de (menselijke) Neutraliteit die daartussen zit. Welke van de drie paden de juiste is? Dat mag je helemaal zelf kiezen; volgens MegaTen is geen enkel pad werkelijk de juiste.

Hardcore MegaTen-fans raden echter altijd de Neutrale eindes aan. Want Orde betekent vrede, maar ook dat de wetten van de Bijbelse God YVHV opgevolgd moeten worden; een God die, volgens MegaTen, als een dictator loyaliteit en gehoorzaamheid eist. En Chaos? Dat is de kant van Lucifer: hij predikt vrije wil, maar dat resulteert wel in een wereld waarin de zwakken het moeten afleggen tegen de grillen van de sterken. Neutraliteit betekent dus: YVHV en Lucifer laten voor wie ze zijn, om zo het lot van de wereld over te laten aan de imperfectie van de mensheid. De ultieme status quo!

DE VELE GEZICHTEN VAN MEGATEN

PERSONA



Van alle spinoff-series die MegaTen rijk is, is Persona zonder twijfel de grootste. Persona is hier zelfs groter dan Shin Megami Tensei zelf, wat ook verklaart waarom de Shin Megami Tensei-merknaam in sommige Persona-games soms zelfs volledig afwezig is. Deze serie combineert de typische dungeon crawler-gameplay met Jungiaanse psychologie en een haast visual novel-achtige kijk op het Japanse middelbare-school-leven. En hoe beter je het in dat dagelijks leven doet, hoe sterker je bent als je 's avonds de schaduwwereld betreedt met je eigen demone... eh, representaties van je persoonlijkheid genaamd Persona's!

... EN DE REST!



Onder MegaTen vallen ook eenmalige spinoffs, zoals het geweldige Tokyo Mirage Sessions #FE (Persona meets J-Pop), Jack Bros. (een koddige actiegame voor de Virtual Boy), Synchronicity Prologue (een gratis metroidvania voor de pc), Liberation Dx2 (een gacha-game voor de smartphone met een Pokémon Go-modus), Imagine (een MMORPG die speelbaar was tussen 2007 en 2016) en zelfs Catherine (een psychologische puzzelgame over seks, relaties en bindingsangst). Zoals je ziet is MegaTen van alle markten thuis. Fans komen voor de apocalyptische cyberpunk en de coole demonen, maar ze blijven voor de ongekende variatie en nieuwe perspectieven!

MEGATEN IS NU GROTER DAN OOIT TEVOREN!

TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE ENCORE

NINTENDO SWITCH
17 JANUARI 2020

Wat eerst werd aangekondigd als 'Shin Megami Tensei × Fire Emblem' bleek uiteindelijk Wii U-game Tokyo Mirage Sessions #FE te zijn: een unieke MegaTen-titel die zich, net als de hoofdgames, in Tokyo afspeelt en grotendeels uit dungeon crawling bestaat. De uiteindelijke ervaring kan zich echter het beste vergelijken met de Persona-games, aangezien je het niet alleen moet opnemen tegen bovennatuurlijke wezens maar overdag ook je sociale leven en carrière moet onderhouden.

Waarom dit dan geen Persona heet? Omdat de middelbareschool-setting vervangen is door een carrière als heuse popster, en omdat je tijdens het dungeon crawlen niet wordt bijgestaan door een Persona maar door personages van Nintendo's Fire Emblem-serie! Deze 'Encore'-versie voor de Switch bevat alle Wii U-DLC, maar ook nieuwe hoofdstukken, nieuwe outfits, een paar nieuwe dungeons en extra muziek. Toegegeven, de oppervlakkige manier waarop Fire Emblem in deze crossover is verwerkt, is wat teleurstellend, maar verder mag Tokyo Mirage Sessions zich onder de betere MegaTen-titels scharen!

PERSONA 5 ROYAL

PLAYSTATION 4
31 MAART 2020

Wat kan ik nog over Persona 5 zeggen dat niet al honderden keren gezegd is? Het is de beste Persona-game ooit gemaakt en daarmee automatisch ook een van de beste MegaTen-titels aller tijden. Het is sowieso een van de stijlvolste games tot op heden, met z'n coole jazz-soundtrack en psychedelische noir-uiterlijk, en sommigen vinden het zelfs de beste JRPG ever. De game is in ieder geval bijna drie miljoen keer verkocht en heeft zelfs z'n eigen mangareeks, animeserie en spinoff-games gekregen, zoals ritmegame Persona 5: Dancing in Starlight en Dynasty Warriors-kloon Persona 5 Scramble. Oh, en hoofdpersoon Joker is toegevoegd aan het legendarisch roster van Super Smash Bros. Ultimate. Dat Persona 5 nooit is uitgekomen op een Nintendo-apparaat kon hem blijkbaar niet weerhouden. Samengevat: Persona 5 is f*cking gigantisch.

Persóónlijk vind ik het geweldig dat Persona 5 meer elementen uit de MegaTen-hoofdgames heeft overgenomen, zoals het kunnen onderhandelen met demonen en ze zelfs met elkaar kunnen laten fuseren. Hiermee is Persona 5 dus ook een aanrader als instapgame voor mensen die het MegaTen-universum in z'n totaliteit een keer willen 'proeven'. De uitgebreidere Royal-heruitgave is hier de perfecte gelegenheid voor!

SHIN MEGAMI TENSEI V

NINTENDO SWITCH
2021

De laatste keer dat we een MegaTen-hoofdgame kregen, dat was in 2016, met Shin Megami Tensei IV: Apocalypse. Een jaar later werd Shin Megami V aangekondigd voor de Switch... maar sindsdien is het akelig stil rondom de RPG. Moeten we ons zorgen maken? Neuh, Atlus flikt dit – game aankondigen, lange tijd niets zeggen, game uitstellen, dan opeens uitbrengen – wel vaker, ze deden het zelfs met Persona 5.

Wat we wél weten? Dat het de belangrijkste conventies van de reeks uiteraard weer zal volgen; de game speelt zich af in een apocalyptisch Tokyo, er zullen veel demonen zijn, er moeten morele keuzes worden gemaakt, et cetera. Nieuw is dat dit de eerste MegaTen-game wordt in de Unreal Engine 4, en dat het verhaal relevante sociale onderwerpen wil aansnijden als werkloosheid, terrorisme, massavernietigingswapens, en meer; SMT V lijkt dus een ontzettend ambitieus project te zijn. Reden tot vreugde, want de vorige keer dat Atlus zo ambitieus was kregen we Persona 5 voorgeschoteld! ✖



SPECULEREN OVER BAARDEN, PAARDEN

THE WITCHER-THEO

VAN WAARSCHIJNLIJK TOT BE

The Witcher is weer hot: de knorrige schrijver van de boeken is weer vrienden met CD Projekt Red en de Netflix-serie is een grote hit. Tijd om plausibele en volstrekt idiote theorieën over The Witcher 4 en seizoen 2 van The Witcher te verzinnen, dus!

De toekomst van de The Witcher-franchise ziet er rooskleurig uit. Auteur Andrzej Sapkowski heeft zijn deal met ontwikkelaar CD Projekt Red verstevigd, waarmee een volgende game érg dichtbij komt, en nu 76 miljoen mensen de Netflix-serie keken kunnen we ons opmaken voor nog heel wat seizoenen. Maar hoe gaat The Witcher 4 eruitzien? En welke kant gaat het verhaal van de serie op? Hieronder volgen een aantal theorieën. Sommige waarschijnlijk, sommige compleet van de pot gerukt.

THE WITCHER 4 WAARSCHIJNLIJK:

CIRI IN DE HOOFDROL

Geralt mag dan het gezicht van The Witcher zijn, feitelijk draait de franchise om het meisje waar hij door het lot mee is verbonden: Ciri. Ciri zou daarom een logische en bijzondere hoofdpersoon zijn, met name omdat ze dusdanig sterke krachten bezit dat ze de regels van de game op z'n kop zou kunnen gooien. Stel je voor: geen potions of oliën, maar een skill tree met magische krachten die Ciri langzaam maar zeker laten uitgroeien tot de beste monsterjager ooit.

CD Projekt zou spelers zelfs de keuze kunnen geven tussen een traditionelere speelstijl, waarbij Cirilla met twee zwaarden monsters te lijf gaat, of een speelstijl met de focus op magische spreuken. Hoe dan ook, Ciri zou de gameplay van een volgende game behoorlijk fris kunnen laten aanvoelen.

THE WITCHER 4 TWIJFELACHTIG:

HET ONTSTAAN VAN DE WITCHERS

The Witcher 4 zou het verhaal van Geralt, Ciri en Yennefer totaal achterwege kunnen laten en terugkeren naar het begin: The Conjunction of Spheres. Deze mysterieuze ramp zorgde ervoor dat de wereld op z'n kop werd gezet met monsters en magie, waaruit het beroep van witchers werd geboren. Wat als de volgende game het verhaal vertelt van de eerste witcher: een jongeman die door magiërs uit z'n huis wordt geplukt en wonder boven wonder de zware grassenproef overleeft. Naast dat het een mooi perspectief geeft op het ontstaan van de professie, ligt er een totaal andere wereld aan de voeten van de speler, met de eerste conflicten tussen mensen en elfen en bakken met monsters die de boel onveilig maken. Genoeg materiaal om een nieuwe trilogie van te maken in ieder geval.

DIKKE VRIENDEN



Ooit weigerde schrijver Andrzej Sapkowski een vast percentage van de opbrengst van CD Projekt Reds The Witcher-games, omdat hij dacht dat de games gigantisch zouden floppen. Daar kwam hij jaren later natuurlijk op terug met een miljoeneneis voor de ontwikkelaar. Omwille van de vrede kwam CD Projekt over de brug en is de band met de schrijver 'verstevigd' voor de toekomst. Nu Sapkowski meer geld krijgt zijn ze dus weer dikke vrienden.



EN ZWAARDEN ...ORIEËN ...LACHELIJK

THE WITCHER 4 TWIJFELACHTIG:

ONLINE CO-OP

The Witcher 3 is een door verhaal gedreven game en als er iets behouden moet blijven, dan zijn het wel de fantastische mysteries en lastige keuzes uit de voorgaande games. Veel RPG's hebben tegenwoordig echter online functionaliteiten, van subtiele hulpmiddelen van goedwillende spelers tot volledige online co-op. Afhankelijk van in hoeverre online functies deel uitmaken van Cyberpunk 2077 - en hoeverre dat in de smaak valt – zouden we in The Witcher 4 zomaar samen kunnen monsterjagen. Wellicht met speciale contracten die je enkel samen kunt doen, zodat je in de geest van Monster Hunter ook daadwerkelijk als een team moet vechten. Plus, ik heb liever dat mensen oprotten uit m'n game als ik een verhaal probeer te beleven, dus dat zou een mooie compromis zijn.



THE WITCHER 4 BELACHELIJK:

CYBERPUNK 2077 ÍS THE WITCHER 4

Wees eens eerlijk: hoeveel hebben we nu écht gezien van Cyberpunk 2077? Precies, niet bijster veel. Dat komt misschien wel omdat de game tegen alle verwachtingen in eigenlijk The Witcher 4 is. In de grootste marketingstunt ooit besluit CD Projekt Red de futuristische RPG na het succes van The Witcher 3 om te gooien en het verhaal wederom te laten draaien om monsterjagers, maar dan in een modern jasje.
Spelers nemen de controle over Ciri, die zoals ze in de vorige game vertelt een uitstapje maakt naar Night City en daar te maken krijgt met de monsters van de toekomst: robots en gemodificeerde mensen. Naast haar eerdergenoemde krachten krijgen spelers de beschikking over tal van vette gadgets, zoals een geweer met zilveren kogels en een mechanisch paard. Dankzij de verrassing en de soundtrack 'Toss a Bitcoin to your witcher' wordt de game een nog groter succes dan verwacht.

THE WITCHER 4 BELACHELIJK:

EEN TÉ REALISTISCH PAARD

Oké, Roach is meer een iconische titel dan een naam, en daarvoor verdient elk paard dat die rol vervult respect. Hoe het beest functioneert is echter om ziek van te worden: rijden voelt als een soort achtbaan die op gang moet komen en het paard rijdt regelmatig de sloot in. Hoe grappig het ook is, als je Roach écht even nodig hebt in The Witcher 3, staat hij de helft van de tijd op een dak, meters verderop tussen de bomen of al water slurpend in een meer.
Een van de theorieën voor The Witcher 4 is daarom dat CD Projekt Red alles op alles zet om Roach realistisch te maken, en daar eigenlijk zo in doorschiet dat het niet meer leuk is. Alsof het een soort Tamagotchi is moet je de game elke dag een paar keer opstarten om Roach te voeren, te borstelen en te aaien; anders sterft het beest langzaam en kost het je duizenden kronen. Fluiten om ze te roepen? Echte paarden hebben daar schijt aan. Wat als Roach er vandoor gaat met je inventory? Dan ben je alles kwijt. Nee, geef ons dan de 'oude' Roach maar...



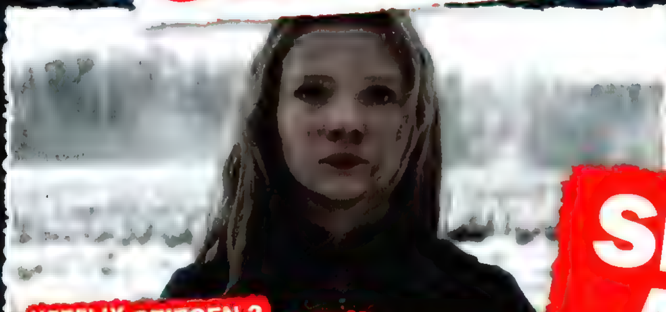


THE WITCHER 4 IN 2021?

Opvallend genoeg staat er naast Cyberpunk 2077 nóg een 'verhaal gedreven AAA-RPG' op CD Projekt Reds planning voor uiterlijk 2021. Ook zegt de ontwikkelaar dat het zich voorlopig richt op Cyberpunk en The Witcher, wat doet vermoeden dat er binnenkort een nieuwe Witcher-game aankomt. Het is nog wat vroeg, maar wie weet komt The Witcher 4 sneller uit dan we denken!

NETFLIX

SEIZOEN 2



SPOILER ALERT!

NETFLIX SEIZOEN 2
WAARSCHIJNLIJK:

CIRI IN DE SCHIJNWERPERS

Met de boeken in het achterhoofd komt de focus zeer waarschijnlijk op Ciri te liggen. In seizoen 1 dwarrelde ze vooral een beetje rond op zoek naar Geralt, die ze in de laatste aflevering éindelijk vindt. Nu het tweetal samen reist is er ruimte om de krachten van Ciri te verkennen. Wat houden ze in? Waar gaat de profetie over The White Frost uit het eerste seizoen over? Je kunt gerust stellen dat het volgende seizoen dat soort essentiële vragen beantwoordt. Tegelijkertijd ligt minstens één spannende confrontatie met een mysterieus monster in het verschiet, aangezien Geralt Ciri de fijne kneepjes van het vak probeert bij brengen. Tijd voor de prinses om kennis te maken met een nieuwe vorm van 'drankjes en dansjes': brandende potions en zwaardgevechten tot de dood.

NETFLIX SEIZOEN 2
TWIJFELACHTIG:

MARK HAMILL SPEELT VESEMIR

In het tweede seizoen verkent Geralt het vaderschap, wat een hele opgave wordt voor een semi-emotieloze mutant die enkel monsters afslacht en bezoeken brengt aan de dames van plezier. Dus wat doe je met je 'kind' als je geen idee hebt hoe je haar moet opvoeden? Precies, je keert terug naar je eigen ouders, in dit geval de witcher Vesemir in het fort van Kaer Morhen. Aangezien Geralts leermeester zeer waarschijnlijk een rol speelt in het tweede seizoen, gaan er allerlei theorieën over wie hem moet spelen.
Van alle geopperde namen is Mark Hamill toch wel de opvallendste. Hij heeft zich op Twitter zelfs al tweemaal uitgelaten over de rol, waarbij hij aangeeft dat hij geen idee heeft waar het over gaat. Maar hij zegt ook zeker open te staan voor de klus. Aangezien Henry Cavill ook zijn rol als Geralt kreeg door de showrunner te stalken, zou het zomaar kunnen dat Hamill in seizoen 2 te zien is. Al zal de kop van Luke Skywalker in een Middeleeuwse fantasywereld wellicht niet op z´n plaats lijken...



NETFLIX SEIZOEN 2
TWIJFELACHTIG:

GAME OF WITCHERS / THE WITCHER OF THE RINGS

Het eerste seizoen is overwegend goed ontvangen, maar een deel van de reviews noemt het Netflix' wanhopige poging om Game of Thrones na te apen. Om te voldoen aan de verwachtingen en die felbegeerde Emmy te scoren gooit Netflix het roer daarom volledig om: de profetie van de White Frost komt veel eerder uit dan gedacht en er komt een scène waarin Geralt zwoel de camera inkijkt en zegt: "Hmmmm... Winter is coming."
Tijdens de bruiloft van Geralt en Yennefer wordt daarnaast de halve cast uitgemoord om ruimte vrij te maken voor Ciri's daadwerkelijke lotsbestemming: het vernietigen van Geralts behekste witcher-medaillon in de grootste vulkaan van Nilfgaard om de wereld te redden van de White Frost. Bezeten door de zilveren hanger komt Geralt het meisje achterna, met als cliffhanger Ciri's uitspraak: "Jíj ben het grootste monster op deze wereld, Geralt." Seizoen 2 krijgt laaiend enthousiaste reviews terwijl het Witcher-publiek boos de straten op gaat.





NETFLIX SEIZOEN 2
BELACHELIJK:

INTERACTIEF KEUZESYSTEEM

Om fans van de games aan te trekken introduceert Netflix full motion video (FMV) in seizoen 2. Een beetje zoals Black Mirror: Bandersnatch, waarbij het beeld af en toe stilstaat en je een keuze maakt die invloed heeft op het verhaal. Net zoals in de games kun je dan Geralts briljante dialogen bepalen - "Hmmm..." of "FUCK!"? - en kiezen wie je helpt. Niet totaal belachelijk, denk je misschien. Netflix steekt immers steeds meer tijd in interactieve content.

In het geval van The Witcher is het toch zo goed als onmogelijk. Het opnemen van interactieve series en films vereist een specifieke opnamemethode die bakken met tijd kost. Aangezien er nog zes boeken op de plank liggen, die ook nog eens dienen als rode lijn voor het verhaal, zou het een... monsterproject zijn. De gesprekken met je collega's en vrienden zouden er wel leuker op worden: "Hey, is Ciri al volleerd Witcher bij jou?" - "Nee man, ze is in het derde seizoen gestorven omdat ik dacht dat ik die rat wel kon eten."



BEST BEKEKEN NETFLIX-SEIZOEN OOIT

Niet iedereen verwachtte dat The Witcher op Netflix een succes werd, laat staan dat het Netflix' best bekeken seizoen ooit zou worden. 76 miljoen mensen hebben minstens twee minuten van de serie gekeken. Toegegeven, twee minuten is niet veel. Maar het valt niet te ontkennen dat 76 miljoen mensen héél veel is.

NETFLIX SEIZOEN 2
BELACHELIJK:

SEIZOEN 2 KRIJGT DERTIG AFLEVERINGEN DOOR SIDEQUESTS

Om gamers te plezieren onderneemt Geralt in seizoen 2 sidequests. Om trouw te blijven aan The Witcher 3 raakt hij verwikkeld in problemen die totaal niks met het hoofdverhaal te maken hebben en maakt hij vlak voor de seizoensfinale rechtsomkeert om een kaartspel te spelen in een nabijgelegen herberg. Het verhaal wordt daarom ontzettend verwarrend en slechts tien procent van de kijkers kijkt alle dertig afleveringen daadwerkelijk af. Op Twitter wordt #releasetheHissrichcut trending en Netflix cancelt de serie zonder het verhaal af te ronden. Een triest einde voor zo'n geweldige serie.

NIET TE HARD WERKEN

De schrijver van de The Witcher-boeken, Andrzej Sapkowski, wilde niet betrokken worden bij de productie van de serie omdat hij er "niet van houdt om te lang heel hard te werken." Hier en daar heeft hij wat advies gegeven, maar mede uit respect voor Netflix' eigen visie op de wereld hield hij zich er liever buiten.





BAD BOYS FOR LIFE

DE VLOEK/ZEGEN VAN DE LATE SEQUELS

In games is het (nog) geen trend, maar het berijden van de nostalgietrein door sequels te maken van decennia oude films, dat gebeurt in Hollywood met regelmaat. Wouter vraagt zich af of het entertainmentlandschap beter wordt van deze vervolgen die wel heel laat op het feestje zijn gearriveerd...

Een van de laatste dingen die ik deed als hoofdredacteur van PU.nl was een lijstje maken van de beste films van 2009 tot en met 2019. Mijn redactie en ik waren het daarin bijna unaniem eens dat Mad Max: Fury Road de beste film is die in het afgelopen decennium uitkwam. Deze nagenoeg perfect in beeld gebrachte achtervolgingsfilm door een post-apocalyptische woestijn van waanzinnigheid is zó intens (en) vermakelijk, dat je inderdaad zonder enige moeite kan stellen dat er de afgelopen tien jaar geen betere flick is uitgekomen. Het is niet de enige sequel in onze lijst waarvan het laatste deel decennia geleden uitkwam, want ook Blade Runner 2049 staat erin en heeft zelfs de top 3 gehaald. Hiermee eren we misschien wel de beste late sequels ooit, maar het komt ook veelvuldig voor dat zo'n laat filmvervolg net zo goed hadden kunnen wegblijven. Is Bad Boys For Life er ook zo een?

BAD BOYS DOOR VLAAMSE BOYS

Bad Boys is een franchise die opgebouwd is met late sequels, want na het in 1995 uitgekomen eerste deel moesten fans van Martin Lawrence en Will Smith liefst acht jaar wachten tot het vervolg uitkwam. Daarna heeft het nog eens ZE-VEN-TIEN jaar geduurd voordat Bad Boys For Life in de bioscopen te zien was (en nog steeds te zien is), dus je kan wel zeggen dat een Bad Boy komt als 'ie er damn well















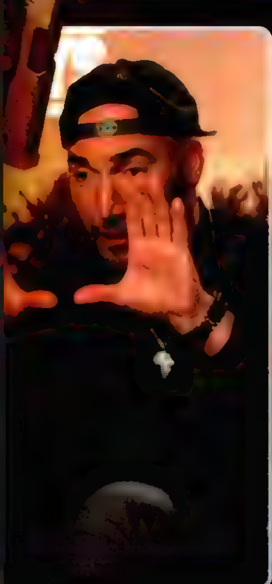




zin in heeft. Prima, want het zijn allemaal heerlijke actiefilms; lekker lomp, simpel en enorm 90's. Ook het derde deel, en dat is best een verrassing, want die is niet geregisseerd door explosie-slomo-actiemeester Michael Bay, maar door twee jongens uit Vlaanderen: Adil El Arbi en Bilall Fallah. Ik sprak ze in het luxueuze hotel The Grand in Amsterdam, want ik wilde wel even weten hoe deze knakkers het gelapt hebben om doodleuk een knetterdure blockbusterserie van niemand minder dan Michael Bay over te nemen en zo'n leuke, late sequel te fixen. Hoe hebben ze er voor gezorgd dat een franchise die zó 90's is, ook werkt in 2020?

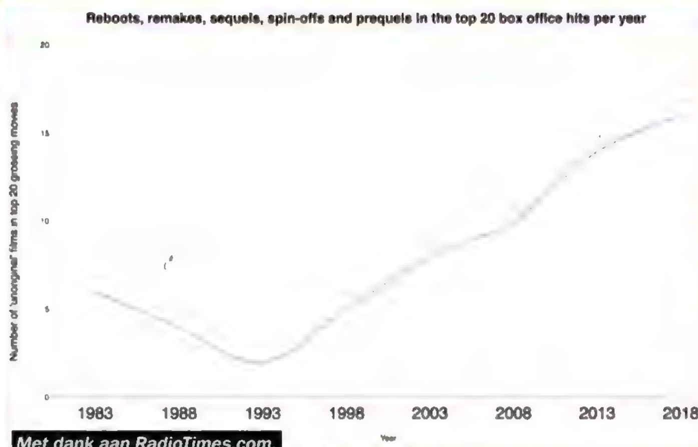
Adil: '[Het is] nu wel de trend om zo die nostalgie erin te doen. De twee eerste films waren producten van hun tijd, dat waren niet per se hommages aan iets van vroeger, dat was echt zo'n film uit de jaren '90 en een van begin 2000. En wij wilden dat het echt een hommage was aan die twee films, echt een hommage aan de actiefilms van de jaren '90, die buddy cop-films die we al lange tijd niet meer hebben gezien. De ironie is dat dat het echt verfrissend maakt.'

Zeker! Late sequels, remakes, series/films die ondergedompeld zijn in een 80's sfeer (Stranger Things, Bumblebee); ze maken allemaal dankbaar gebruik van het verlangen naar het verleden dat tegenwoordig in de ingewanden van vele 30-plussers »



SEQUELS EN REMAKES:
ZIJN ER TEGENWOORDIG ECHT MEER?

Je hoort oude mannetjes zoals ik wel vaker verzuchten dat er 'tegenwoordig' zoveel sequels, remakes, reboots en spin-offs zijn en dat er vroeger veel meer originaliteit kwam uit de filmwereld. Maar is dat echt wel het geval? Stellen die grijsaards zich gewoon niet een beetje aan? Nou, deze grijsaard vindt het op zich allemaal niet zo'n enorme ramp, aangezien ik comics gewend ben en er in dat wereldje aardig wat creatieve uitspattingen ontstaan door het steeds opnieuw uitvinden van oude concepten. Maar dat het waar is, daar valt weinig tegenin te brengen na het zien van deze grafiek...



Met dank aan RadioTimes.com.







brandt. En terwijl een film als Indiana Jones and The Kingdom of the Crystal Skull de kracht van de nostalgie wist te verkwanselen in een overgeproduceerde, passieloze film, gaat Bad Boys for Life er handig mee om. Het is niet makkelijk deze sweetspot te raken, maar Adil en Bilall hebben hun film nostalgisch weten te maken zonder dat het dweperig of aanstellerig wordt.

BAD BOYS FOR LIFE?

Als we kijken naar een andere late sequel van een door Will Smith-geleide franchise, dan komen we al snel terecht bij Independence Day: Resurgence. Deze matige film moest het stellen zonder Smith z'n tijdloze charisma, iets dat zeker niet hielp bij de kwaliteit, maar het hielp ook niet dat het plot te hard z'n best deed nieuwe characters te introduceren zonder de oude verder te ontwikkelen. Deze fout wordt niet gemaakt in BBFL, waardoor de personages niet alleen letterlijk gewicht hebben (Lawrence is wel een onderbroekmaat omhoog gegaan sinds 1995), maar ook figuurlijk verre van flinterdun zijn.

Adil: 'We hebben geprobeerd dat dat niet een kopie is van die twee films. En verder gaan op de evolutie van die personages. Die zijn ouder, dus je moet dat niet maskeren maar juist omarmen. Hoe dat hun relatie heeft geëvolueerd, conflicten die er zijn, het feit dat het ene personage hetzelfde wil blijven en de andere accepteert dat 'ie zijn leeftijd heeft. Allemaal elementen die er niet per se waren in die twee andere films. En dieper gaan in de emotie.'

Bilall: 'Dat is iets wat je in de vorige twee films niet had. Wie zijn Mike en Marcus, wat is hun verleden en hoe staan ze nu in deze tijd?'

En daarmee is de titel van de film ook meteen een vraag: zijn Mike en Marcus wel bad boys voor het leven?

A&B ORIGINAL

Maar wat vooral helpt bij de kwaliteit van Bad Boys For Life is dat Bilall en Adil échte filmmakers zijn, in hart, nieren en vast nog wel een paar andere ingewanden. Al toen ze kleine bad boys waren hielden ze van ware cinema, want Adil noemt Oliver Stone's JFK als z'n lievelingsfilm van rond de tijd dat Bad Boys II uitkwam, terwijl Balil het over Al Haine heeft. Die eerste is een drie uur durend onder-





WOUTERS FAVORIETE LATE SEQUELS

MAD MAX: FURY ROAD (2015)

Gestoord geniaal en moet gezien en gevoeld worden om te geloven.



BEFORE SUNSET (2004)

Dit tweede deel uit Richard Linklaters prachtige drieluik over relaties een sequel noemen is een beetje gek, maar dat is deze prachtige film, dat negen jaar na Before Sunrise uitkwam, toch zeker wel. Het is overigens één lang dialoog tussen Julie Delphy en Ethan Hawke en zeer experimenteel, dus als je doorgaans blockbusters kijkt dan kan je 'm beter op de stapel 'te pretentieus' laten liggen.









zoek naar de waarheid achter de moord op president John F. Kennedy, terwijl La Haine een bruut zwart-wit-drama is over drie dudes in een grauwe voorstad van Parijs. Het regisseursduo heeft dan ook gestudeerd op de LUCA School of Arts in Brussel, waarmee ze gediplomeerde filmmakers zijn, en kunnen daarom geanimeerd vertellen over de door Michael Bay geïnspireerde shots die ze in BBFL hebben gestopt.

Bilall: 'Er is er één shot die ook in Bad Boys 1 zit wanneer Mike en Marcus recht staan en de camera gaat 360 eromheen...'

Adil: 'De low angle side track in slow motion!'

Bilall: 'We hebben ook nog de score van de eerste film daaronder gezet. Is echt full blown Bad Boys 1.'

Ik vraag me hardop af of een zeker drone shot vanaf een flatgebouw waar Lawrence en Smith heel episch op staan cool te zijn ook een ode is aan Bay. Maar nee!

Adil en Bilall tegelijk: 'Dat is een Adil en Bilall shot!'

'Dat is niet zomaar een drone shot, dat begint echt close en hebben we gedaan in Patser en in Snowfall en in Bad Boys en we gaan het in alle films doen! Ja, dat is een original. Nee, Michael Bay doet dat niet.'

Bilall: 'Dat is een A&B Shot!'

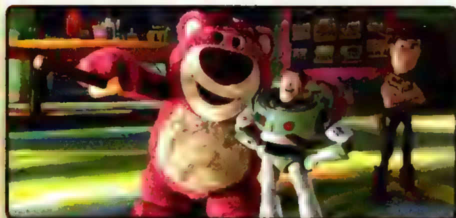
Misschien is dat wel het belangrijkste ingrediënt voor het maken van een goede, late sequel: passie en plezier voor het maken van films, iets wat A&B duidelijk hebben... ✖

BELANRIJKSTE LATE SEQUEL-INGREDIËNTEN VOLGENS WOUTER



TOY STORY 3 (2010)

De derde Toy Story kwam elf jaar na het tweede deel, maar voelde als een perfecte afsluiter van een trilogie. Dat er alsnog een vierde deel kwam was overigens zeker geen ramp, maar het raakte me niet zo hard in de feels als het verhaal van Lots-O'-Huggin' Bear.



BLADE RUNNER 2049 (2017)

Waarschijnlijk is alleen Denis Villeneuve briljant genoeg om een sequel te maken van een van de beste scifi-films uit de 80's, om 35 jaar na dato vriend en vijand omver te blazen met een even moody als visueel indrukwekkend stukje filmkunst.



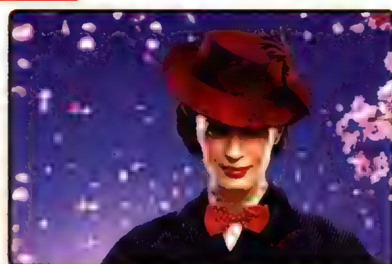
INCREDIBLES 2 (2018)

Lange tijd was The Incredibles mijn favoriete Pixar-film en hoewel het vervolg op de film uit 2004 diens plek niet ingenomen heeft, is er extreem weinig mis met deze late sequel, dat op geen enkele manier onnodig of té bedacht voelt.



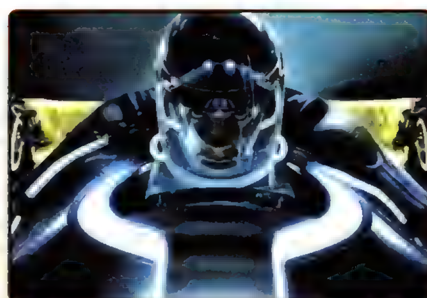
MARY POPPINS RETURNS (2018)

Veruit de meest late in dit rijtje, want de oorspronkelijke Mary werd in 1964 uitgebracht. Toch weten ze wat mij betreft dat klassieke, zorgeloze stijltje van weleer prima te simuleren, met de fantastische Emily Blunt als een kersverse Poppins waar mijn mondhoeken flink van gingen krullen.



TRON: LEGACY (2010)

Stijl en mooie plaatjes over substantie, dat is deze film ten voeten uit, maar dat was het origineel eigenlijk ook. Bovendien heeft het zo'n heerlijke soundtrack, dat het oppervlakkige bijna genoeg is om het gebrek aan een diepere laag voor lief te nemen.





DE DOOD VAN DE PLAYSTATION VITA

Voor elk geslaagd stuk gamehardware zijn er tien gefaalde projecten. Om de meeste hiervan hebben we hard gelachen, maar er is een uitzondering waar we nog regelmatig met weemoed aan terugdenken: de tragische dood van de PlayStation Vita.

Vita betekent 'leven', dat maakte Sony duidelijk toen de console werd onthuld en ik als handheld- én PlayStation-fanaat een flinke e-boner kreeg. Wat toen nog de Next Generation Portable werd genoemd, was in alle aspecten een evolutie van de razend succesvolle PSP; een groot en prachtig OLED-scherm, twee analoge sticks en graphics die de PlayStation 3 op de hielen zaten. Met 3G-ondersteuning, een touchscreen, een touchpad op de achterkant en uitgebreide online-mogelijkheden omarmde Sony ook het beste van smartphones.

MINI-PS3

De hype voor de Vita was destijds dan ook gigantisch. Dat kwam echter niet door de imposante technologie, maar vooral door de games die werden aangekondigd:

Killzone: Mercenary



Uncharted: Golden Abyss






LittleBigPlanet PS Vita



Persona 4 Golden

een volwaardige Uncharted, een prachtige Killzone-spin-off, een nieuwe Bioshock en een aantal titels met uitgebreide touchpad-ondersteuning. De eerste tegenslag kwam echter al vroeg in de vorm van de prijs: minimaal 250 keiharde euro's. Destijds was ik nog blij met dubbele cijfers op m'n bankrekening (nu nog steeds eigenlijk), dus dat was veel te veel geld. Daarbovenop kwamen Sony's belachelijk dure geheugenkaarten, die in feite essentieel waren door het gebrek aan interne opslagruimte. Sony gebruikte eigen geheugenkaarten in een poging piraterij tegen te gaan, wat eerder niet lukte op de PSP. Alles bij elkaar opgeteld werd duidelijk dat je voor minder een PlayStation 3 kocht, dus krabden veel gamers zich terecht achter de oren.

Toch ging de Vita redelijk uit de startblokken, met ruim een miljoen verkochte exemplaren na een jaar. Met dank aan de lanceergames, waarbij Uncharted: The Golden Abyss vooral zeer indrukwekkend was. Hoewel het qua schrijfwerk en vernieuwingen het minste deel uit de franchise is, voelde The Golden Abyss als een klein wonder dankzij de prachtige graphics en de filmische ervaring.

In de jaren na de release heb ik zo wel meer memorabele Vita-titels gespeeld. Persona 4 Golden bijvoorbeeld (nog altijd de beste Vita-game), of actiegame Gravity Rush, of het duivels mooie Killzone: Mercenary met z'n uitstekende multiplayermodus. Een van de weinige games die daarnaast écht goed gebruikmaakte van het touchpad was Tearaway van LittleBigPlanet-maker Media Molecule. In deze game beïnvloed je een papieren wereld door het touchpad te bevingeren, wat op de meest creatieve manieren tot uiting kwam. Los van een handvol slechte games, waaronder de meest teleurstellende Call of Duty-game ooit, gaven we in de PU de ene Vita-game na de andere een cijfer boven de 80.

VAN JE VRIENDEN MOET JE HET HEBBEN

Ondanks een hoop goed ontvangen games zakte de verkopen van het prachtige apparaatje steeds verder terug. Naast de veel te hoge prijs moest Sony destijds alles op alles zetten om de PS4 succesvol te lanceren, inclusief de ontwikkeling van keiharde AAA-klappers. De Vita werd daarmee naar de achtergrond gedrukt: het streamen van PS4-games naar de handheld werd uit de doeken gedaan als dé grote feature en langzamerhand verdwenen de blockbusters die bij lancering nog voor zoveel optimisme zorgden. Gamers riepen: 'Geef me Vita-games!', maar Sony had andere plannen. Waar de Vita enkele momenten springlevend leek, bleek het amper twee jaar later al dood te bloeden. Veel ontwikkelaars en games verlieten het zinkende schip, zoals Ken Levine met z'n langverwachte Bioshock-game en de beoogde 'Diablo-killer' Ruin. Misschien kwam de doodsteek wel van Capcom, dat de Monster Hunter-serie na groot succes op de PSP voort besloot te zetten op de Nintendo 3DS. En ze waren nog zulke goede maatjes met Sony.



DOOD, MAAR SPRINGLEVEND

Je weet hoe het is afgelopen: hoewel er nog een handvol Japanse games en een hoop indies verschenen, werd de Vita langzaam uitgefaseerd. Zeker na de komst van de Switch in 2017 was het feestje afgelopen voor de console. En logisch, want met steeds krachtigere smartphones en de voorkeur om AAA-games in de huiskamer te spelen, is er geen ruimte voor de Vita.

Maar man, wat had de Vita een potentie. Het was in mijn ogen een soort mini-PS3 waar je in theorie de beste Sony-exclusives op kon draaien; de eerste handheld met alles erop en eraan. Ik droomde ervan om onderweg Red Dead Redemption te spelen, of Uncharted 2 voor de vierde keer te beleven op een klein scherm dat nét in je zak past. Of fantastische exclusives van het niveau van Jak en Metal Gear Solid: Peace Walker op de PSP, waarvoor je destijds wel een PSP móest kopen.

In plaats daarvan kregen we ports en indies die je ook al op andere platformen kon spelen, waardoor er eigenlijk geen goede reden was om de Vita te halen. Vlak na release was het alsof je een sportauto voor de deur had, maar achter het stuur zat te wachten tot de juiste brandstof beschikbaar was. Dat maakt de dood van de Vita zo tragisch, want het had zó tof kunnen zijn. De Vita is dood, maar in mijn hart nog springlevend. ✖

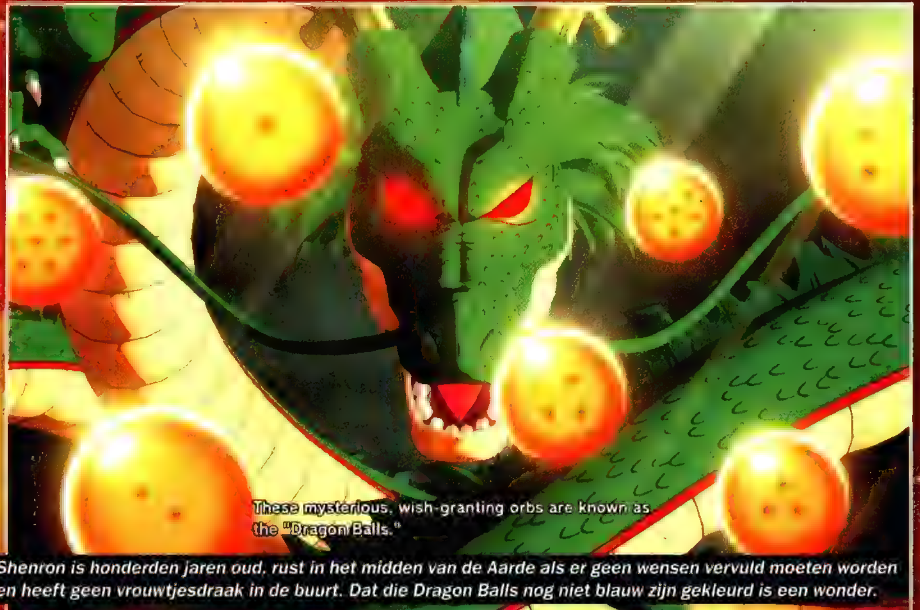
DRAGON BALL Z: KAKAROT

ADAPTATIE TOT D

Niet iedereen kent de naam Kakarot, maar 'Son Goku' hoort qua bekendheid in het rijtje bij Mickey Mouse, Super Mario en Superman. Het is dan ook geen overbodige luxe dat er eindelijk een videogame is die beide namen eer aan doet.



DE DERDE MACHT



Shenron is honderden jaren oud, rust in het midden van de Aarde als er geen wensen vervuld moeten worden en heeft geen vrouwtjesdraak in de buurt. Dat die Dragon Balls nog niet blauw zijn gekleurd is een wonder.

Ondanks dat Dragon Ball één van mijn favoriete franchises aller tijden is, kan ik heel eerlijk zijn over de vele gebreken die het heeft. De humor is kinderachtig. Het script is vaak lui. De actie is dikwijls eentonig. De personages zijn meestal karikaturaal. De verhaallijnen zijn flinterdun en/of belachelijk, et cetera. Dragon Ball heeft z'n momenten – en die zijn dan ook direct onvergetelijk – maar het is niet bepaald een reeks die bekend staat om z'n volwassenheid of diepgang. En, weet je, dat vind ik prima; niet alles hoeft de gravitas te hebben van een Ulysses, Citizen Kane of Lacrimosa. Soms wil je gewoon een lul met een onmogelijk kapsel door een berg ge-yeet zien worden.

Fantaseren

Sterker nog, Dragon Ball heeft een speciaal plekje in mijn hart omdát het oppervlakkig is. Het heeft nul pretentie over wat het wil zijn en weet daarom juist het eeuwige kind in mij (en miljoenen anderen) aan te spreken. Hoewel mijn uitdijende gezicht en de inhammen op mijn haarlijn verraden hoe oud ik ben, is mijn verlangen naar avontuur nooit verdwenen. Ik verlang tijdens drukke werkdagen naar het verkennen van vreemde landen. Ik fantaseer over het moeiteloos kunnen wegvagen van kwaadaardige mensen met een energiestraal die uit mijn handen komt als ik naar de deprimerende beelden van het nieuws kijk. Ik droom over het door de lucht kunnen vliegen als het verkeer wéér eens niet mee zit.

Dragon Ball is, voor mij, de ultieme ontsnapping van het alledaagse leven dankzij z'n oprechte, onvervalste, kwajongensachtige energie, en het boeit mij dus werkelijk geen ene fuck dat het stiekem gemaakt is voor de kleinsten. »

DE 16E EEUWSE LITERAIRE WORTELS VAN KAKAROT

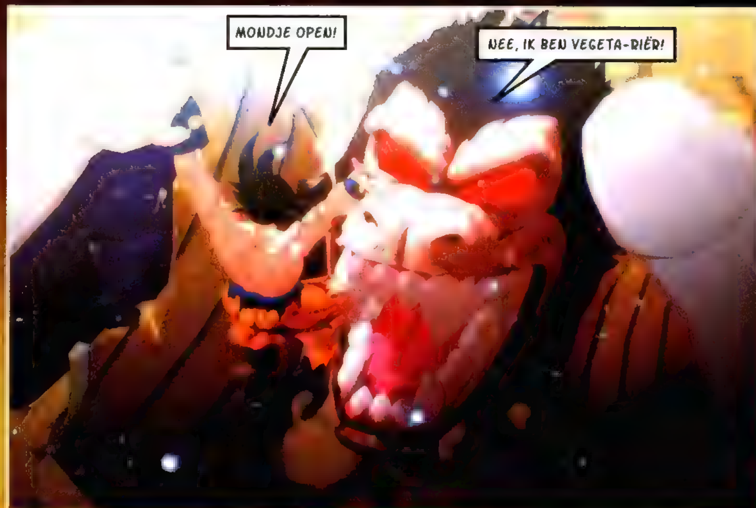
De klassieke Chinese roman De Reis Naar Het Westen gaat over een boeddhistische monnik die een avontuurlijke pelgrimstocht aflegt in de hoop heilige teksten te bemachtigen. Hij wordt bijgestaan door een humanoïde varken, een vechtgrage demon én apengod Sun Wukong, die bovenmenselijk sterk is, een magische staf draagt en op wolken kan lopen. Dragon Ball gaat over het meisje Bulma, die op avontuur gaat om de wensenvervullende Dragon Balls te vinden. Ze wordt bijgestaan door, onder andere, het humanoïde varken Oolong, de vechtgrage bandiet Yamcha, en een jongetje met een apenstaart: Son Goku. Goku is bovenmenselijk sterk, vecht met een magische staf, en vliegt rond op een wolkje. Yup!







Na elke wens moeten ze de dragon balls opnieuw zoeken? Wat een Gohannes.



Wat zo ontzettend verfrissend en respectabel is aan Dragon Ball Z: Kakarot is dat het ontzettend z'n best doet om ál het escapistische genot van de anime over te zetten tot iets speelbaars. Je zult gigantische tonijnen uit rivieren moeten vissen. Je zult Roshi z'n pornoblaadje moeten zoeken. Je zult gigantische maaltijden weg moeten schransen. Je zult weg moeten rennen voor een hongerige dinosaurus. Je zult langs retro-futuristische gebouwen moeten vliegen. Je zult de levensenergie ('ki') van anderen moeten zoeken. Je zult gigantische rotsen aan gort moeten slaan, et cetera. Samengevat: je zult ondergedompeld worden in de wéreld van Dragon Ball, niet alleen in de gevechten.

Flirten

Het moment waarop ik weet dat de game het hart op de juiste plek heeft, is wanneer ik een sidequest onderneem waarbij ik een flirtende Yamcha door de stad moet volgen, ondanks dat hij eigenlijk kort daarvoor het loodje heeft gelegd. Eenmaal geconfronteerd bleek het Yamcha helemaal niet te zijn; het was zijn rechterhand Puar. De gedaante verwisselende kat pretendeerde Yamcha te zijn zodat zijn reputatie bij de dames niet verdampt is wanneer hij teruggewenst wordt met de Dragon Balls. En dat was het. Dat was de sidequest. Geweldig vond ik het; een perfect interactief voorbeeld van Toriyama's ondeugende doch doelgerichte humor.

DE MANGA: KOMISCH, KINDERLIJK... EN BRUUT EN BLOEDERIG



De Dragon Ball-mangaserie, in 1984 gecreëerd door legende Akira Toriyama, combineert avontuur met martial arts-actie en (voor Toriyama typische) 'gag humor': een combinatie van toilethumor en slapstick. Zo wordt bijvoorbeeld de wijze Master Roshi neergezet als een perverseling, en is er een vechter die nog nooit in z'n leven gedoucht heeft zodat hij tegenstanders kan verslaan met z'n penetrante lichaamsgeur. Het duurde echter niet lang voordat de focus van de manga verschoof naar veruit het populairste element van de serie: de actie. Dit is ook waarom Toriyama Goku uiteindelijk 'retconde' tot de buitenaardse Kakarot: om hem te kunnen laten vechten tegen immer sterkere, intergalactische dreigingen.

DE TEKENFILMSERIES DIE DE WERELD VOORGOED VERANDERDEN



De extreem populaire Dragon Ball-mangaserie werd al snel door Toei Animation geadapteerd tot twee aansluitende animeseries: Dragon Ball in 1986 (die vertelt hoe een jonge Goku 's werelds sterkste krijgskunstenaar wordt) en het wereldwijd geliefde Dragon Ball Z in 1994. Daar leert een volwassen Goku dat hij, 'Kakarot', tot het Saiyan-ras behoort. Hij en z'n vrienden nemen het op tegen intergalactische Hitler (Frieza), een genetisch gemanipuleerd opperwezen (Cell) en een demonische oergeest (Buu). Het overdonderde succes van Dragon Ball Z heeft tot twee vervolgseries geleid: het niet-canonieke Dragon Ball GT (1996), en het door Toriyama gepende Dragon Ball Super (2015), waarin Goku en de zijnen het tegen goden opnemen.

Het zal echter niemand verbazen dat je de helft van de tijd toch bezig bent met het proberen te vernietigen van extravagante slechteriken die allemaal sterk genoeg zijn om de Aarde op te blazen; de battles zijn voor velen immers de reden dat ze überhaupt van de show zijn gaan houden. Wie ooit een anime-gerelateerde arena brawler heeft gespeeld, zoals Dragon Ball Xenoverse of Jump Force, weet hoe dit hier in zijn werk gaat. je verdedigt, spamt de aanvalsknop een beetje en eindigt de cyclus met een flitsende superaanval (R1 + knop naar keuze; kind kan de was doen). Het ziet er mooi uit, maar van diepgang of tactiek is niet echt sprake.

weetje • weetje

Je kunt kiezen uit de iconische, originele Japanse stemmen of de minstens net zo uitstekende Amerikaanse stemmen, inclusief Sean Schemmel als Goku.

Afmaken

Toch is het gebrek aan competitieve mechanics in deze game nooit echt een probleem, mede omdat de oppositie eindelijk aanvallen uitvoert die trouw zijn aan het bronmateriaal. Je zult dus tijdens je combo's weg moeten vliegen om Nappa z'n gigantische Exploding Wave te ontwijken of om je door de stralen van Raditz z'n Double Sunday-stralen te kunnen manoeuvreren. Geen enkele boss fight voelt hierdoor hetzelfde. Ook maak het niet uit hoe vaak ik dezelfde combo uitvoer – meestal een serie van aanvallen opgevolgd door een wegduwende Ki Burst en dan een Kamehameha-straal om 't af te maken – het blíjft lekker, vooral als je hele stukken levensmeter ziet wegsmelten.

weetje • weetje

Ondanks dat de game vernoemd is naar Goku, is hij niet de enige waar je mee speelt. Je bestuurt ook personages als Piccolo, Gohan en Vegeta, ieder met hun eigen stats en aanvallen.

DE WARE 'CLASH OF THE TITANS'

De klassieke vraag: wie zou er winnen als Son Goku en Superman zouden matten? Beiden zijn namelijk overdreven krachtige aliens die de vernietiging van hun thuisplaneet wisten te voorkomen en sindsdien de Aarde beschermen! Interessanter is echter de vraag hoe de twee van elkaar verschillen. Superman reflecteert namelijk westerse, Joods-christelijke idealen; de bijna Messiaanse Kal-El is onoverwinnelijk en worstelt voornamelijk met zijn positie in een zwakkere, gebrekkige, menselijke wereld. Hij is een onbeweeglijk object. Goku daarentegen, reflecteert oosterse wijsheden, en dan vooral de noties dat de reis (het gevecht) belangrijker is dan de bestemming (de overwinning) én dat grenzen altijd doorbroken kunnen worden door middel van zelfverbetering. Kakarot is een onstuitbare kracht!



KAKAROT: EEN WAARACHTIG GAME-ICOON

De populariteit van Toriyama's IP heeft z'n sporen ook in de gamesindustrie achtergelaten. Anno 2020 zijn er al meer dan 100 (!) Dragon Ball-gerelateerde videogames verschenen, die gezamenlijk meer dan 50 miljoen exemplaren hebben verkocht en minstens 5 miljard euro hebben opgebracht. Wow. Het gros van die titels bestaat uit vechtgames: 2D-brawlers als Dragon Ball Z: Super Butoden (1993), 3D-fighters als Dragon Ball Z: Budokai (2002), arena fighters als Dragon Ball Xenoverse (2015) en competitieve fighters als Dragon Ball FighterZ (2018). De rest bestaat voornamelijk uit platformers, kaartgames en RPG's.








De enige battle die Goku van de Ginyu Force zou verliezen is duidelijk een dance battle.

Het voornaamste probleem waar Dragon Ball Z: Kakarot mee kampt is dat het gros van de zij-activiteiten héél snel héél eentonig wordt. Je eerste keer vissen is exact hetzelfde als de laatste keer; het schieten op mineralen en dino's verandert ook nooit echt. En energiebollen verzamelen tijdens het vliegen door de vele, prachtige open werelden? Dat is leuk en bevredigend, tot je erachter komt dat al die bollen weer respawnen; het is geen activiteit die je van een mentale checklist kunt afstrepen. En al die sidequests? Die zijn leuk vanwege de nostalgische manier waarop ze bekende personages bij het geheel betrekken – inclusief 'vergeten' favorieten uit Dragon Ball, zoals Launch! – maar niet zozeer vanwege de gameplay; het is altijd 'haal object x voor me' of 'versla daar een paar vijanden'. Het duurt dus niet lang voordat je je volledig gaat focussen op de prachtige cutscenes (CyberConnect2 doet het 'm weer, hoor) en de boss battles.

Esthetiek

Met andere woorden: het geweldige aan Dragon Ball Z: Kakarot is dus dat het exact dezelfde kwaliteiten heeft als de anime. En het jammerlijke aan Dragon Ball Z: Kakarot is... dat het ook exact dezelfde nadelen heeft. Alles wat niet met de gevechten te maken heeft voelt al snel als een verplicht kwaad, bijvoorbeeld. Dragon Ball Z: Kakarot is dus niet de beste videogame waar Goku in voorkomt – dat is nog altijd het fabuleuze en technisch perfecte Dragon Ball FighterZ – maar het is wél de compleetste en charmantste interactieve Dragon Ball-ervaring tot op heden. Case in point: ik ga na het schrijven van dit artikel weer even doelloos rondvliegen in West City, puur om te genieten van alle Toriyama-esthetiek. En vooral: omdat ik nooit had gedacht dat dat ooit zou kunnen. Ik moet ervan glimlachen. Ontsnapping.



KAKAROT: HET GEZICHT VAN JAPAN

Wie aan manga/anime denkt, denkt aan Dragon Ball en wannabe's als Naruto en Yu Yu Hakusho. Ondanks dat deze series tot de meest iconische Japanse popcultuur behoren, beslaan ze er eigenlijk maar één onderdeel van. Namelijk het genre 'shonen', wat gefocust is op tienerjongens en daarom voornamelijk actie en avontuur bevat. Dit is slechts het topje van de otaku-ijsberg, echter: je hebt ook shojo (voor tienermeisjes), seinen (jongvolwassenen), ecchi (licht erotisch), isekai (alternatieve werelden), mecha (grote robots), en nog veel, véél meer. Het belangrijkste is echter dat we dit nu allemaal niet zouden weten als Goku er niet was geweest. De populariteit van Dragon Ball Z in het westen heeft in één klap de fascinatie voor Japan aangewakkerd en acceptabel gemaakt, waardoor de deuren geopend werden voor franchises als Pokémon en (het westerse!) Avatar: The Last Airbender. Kakarot, onze dank is groot!



SCORE 79

Als volwaardige actie-RPG is Dragon Ball Z: Kakarot een volledig ongebalanceerd product; de actie en cutscenes zijn vele malen beter dan alle typische rollenspelelementen en openwereldconventies. Maar op een rare, schattige manier versterkt dit eigenlijk ook wel weer de authenticiteit van de gehele Dragon Ball Z-ervaring!

SAMUEL



De game duurt zo'n 40 uur als je af en toe een sidequestje doet.

40 UREN



BASICS

ACTION RPG
CYBERCONNECT2
1 SPELER
OUT NOW



ZOMBIE ARMY 4: DEAD WAR

HET PERFECTE MEDICIJN TEGEN EEN BURN-OUT

Jep, Zombie Army 4: Dead War is die game waarin je ondode nazi's door hun rottende kop knalt. Of door hun balzak. Dat het tevens veel meer is dan dat en zelfs een therapeutische werking heeft, legt Graddus je graag uit in deze review.



Lullig voor Heinrich, die ondanks z'n uit elkaar vallende rotkop twee jaar vóór deze foto genomen werd stopte met roken en dus prima had kunnen doorpaffen.

Het zijn vreemde tijden. We hebben meer welvaart dan ooit, maar toch kampt half Nederland met een burn-out. Iedereen streeft perfectie na, wil 'de beste versie van zichzelf' zijn en zo goed mogelijk voor de dag komen op Instagram. Maar bij de minste geringste kritiek of tegenslag kruipen met name millenials in de slachtofferrol en voor je het doorhebt gaan ze op trektocht naar een of ander Aziatisch land. Mindfulness-coaches draaien overuren voor generatie avocado.

Ik denk dat ik binnenkort mijn eigen praktijk open. Ik heb namelijk het perfecte medicijn tegen de moderne opbrandcultuur: Zombie Army 4!

Hoofd onder water

We schrijven het jaar 1946. Europa. Zombie-Hitler is verslagen maar de restanten van zijn 'plan Z', waarbij het complete Duitse leger in zombies veranderde, zijn nog steeds zichtbaar. Hitlers ondode troepen marcheren voort. Daarom grijpen oorlogsveteraan Karl Fairburne en drie van zijn kornuiten (de game bevat co-op tot en met vier spelers) wederom de wapens om het nazi-zombiegespuis voor eens en altijd van de aardbodem te vegen.

Zombie Army 4 zet op technisch vlak een flinke stap voorwaarts. Omgevingen hebben meer detail en alles oogt een stuk scherper. Ik kreeg in ieder geval niet meer direct het idee een B-product te spelen, ook al kent de game wel ruwe randjes. Zo klinken de stemacteurs alsof ze alles met hun hoofd onder water hebben ingesproken. Combineer dit met de irritante geluidseffecten die uit je controller komen, en Zombie Army 4 heeft af en toe wel wat weg van een concert van de Josti-band. Heel apart.

Duivelse grijns

Nieuw zijn de environmental kill-mogelijkheden en man, die shit is vet. Overal staan handige valstrikken opgesteld, waaronder gigantische vliegtuigpropellers die voor een heerlijk bloederige zombiecocktail zorgen. Kijk alleen wel uit dat je zelf niet opgezogen wordt! Of een van je co-op-matties, al zit een 'ongeluk' natuurlijk in een klein hoekje (insert duivelse grijns).

Het upgraden van je arsenaal speelt een grotere rol dan voorheen. Her en der liggen upgradekits waarmee je je wapens meer damage of magazijncapaciteit geeft, terwijl je ook zelf levelt en nieuwe perks verzamelt. Verder zijn de levels bezaait met allerlei attachments (voor elektrische kogels bijvoorbeeld, of met vuur), waarmee je lekker kunt experimenteren.

Van tevoren had ik mijn twijfels: is dit met alle extra vuurkracht nog wel een skillgame, waarin je echt je tijd moet nemen voor pinpoint accurate headshots? Vergis je namelijk niet; ondanks de lompe premisse zijn Zombie Army en 'grote broer' Sniper Elite wel degelijk geraffineerde shooters. Gelukkig kan ik de fans geruststellen. Het draait nog steeds om skill, en ook je sniper rifle speelt een grotere rol dan ik aanvankelijk dacht.

Leuke tussendoortjes

Als het over games als Zombie Army 4 gaat, hoor je vaak dat het 'leuke tussendoortjes' zijn. Of dat men ze speelt 'bij gebrek aan beter'. Niets is

RODE BLOEDZEE

Natuurlijk is ook de inmiddels wereldberoemde killcam weer present, zij het net even anders. Waar het ding voorheen een soort X-ray-effect had en je schedels, botten en balzakken voor je eigen ogen zag verbrijzelen, toont de camera ditmaal de impact. Daarna spatten de zombies in een rode bloedzee uit elkaar; de maandelijkse periode van je vriendin is er niets bij!

Deze nieuwe killcam is minstens zo gruwelijk als in voorgaande delen. Zombie Army 4 verdient z'n 18+-rating dan ook volledig.



Je weet niet wat een surprise party is tot er halverwege de nacht een zombie opduikt met een budget-bomgordel. De verrassing zit hem in het feit dat de 'kaarsjes' niet uit kunnen.

minder waar. Er is simpelweg niets zoals Zombie Army op de markt, en in plaats van het uitmelken van een formule, weet ontwikkelaar Rebellion exact wat ze aan het doen zijn.

Neem de zombies: ze zijn niet te snel, niet te langzaam, maar gewoon precies zoals een nazi-zombie hoort te bewegen. Het zijn er ook niet te teveel of juist te weinig, maar exact genoeg om je een uitdaging te geven zonder dat het frustrerend wordt. De flow zit er echt goed in. Het ene stuk is wat rustiger, wat weer als opbouw dient voor hectischere stukken, terwijl je af en toe verrast wordt door een trein die door het beeld racet of een stuk van het level dat ineens in elkaar flikkert.

Buiten dat is er natuurlijk niets bevredigender dan een nazi-zombie door z'n hersenpan te schieten, die vervolgens 'plop' als een overrijpe meloen uit elkaar spat.

"Zombie Army 4 heeft af en toe wel wat weg van een concert van de Josti-band."


Handig, zo'n lullig stukje verband op je hoofdwond. Volgende keer kun je beter Shola's sjaal pakken. Of Boris' bromsnor.

EVEN VOORSTELLEN

In Zombie Army 4 kun je als vier verschillende personages spelen. Handig, zo met vier-speler-co-op. Ik stel ze graag even aan je voor:

- **Karl Fairburne.** Posterboy van zowel de Zombie Army- als Sniper Elite-series. Kan langer zijn adem inhouden, en heeft een vergrote critical hit chance bij schoten van afstand.
- **Shola.** Dochter van een Nigeriaanse advocaat, die zich dankzij haar charmes uit elke situatie lult. Heeft als speciale skills een verbeterde focus en dodelijkere valstrikken.
- **Boris.** Heeft wel wat weg van de voormalige PU-redacteur met dezelfde naam. Boris is extreem sterk en heeft een dodelijke unarmed attack, terwijl z'n speciale melee-aanval sneller herlaadt.
- **Jun.** Attaché van een Chinese diplomaat, die door haar onbaatzuchtige karakter een geliefde teamgenoot is. Kan sneller bewegen en sprinten kost haar minder uithoudingsvermogen.

Boxer volgekakt

Helaas werkt niet alles even perfect. Zo loopt Karl nog steeds alsof hij net zijn boxer heeft volgekakt en zit ook die irritante bug er weer in waarbij je crosshair soms verspringt terwijl je 100% zeker een zombiehoofd in het vizier hebt. Raar dat Rebellion na de eerste Zombie Army-trilogie en een handjevol Sniper Elite-games dat nog altijd niet heeft gefixt... Al met al is Zombie Army 4 toch een verbetering ten opzichte van z'n voorgangers. Alles werkt net even soepeler, het is niet meer zo super repetitief en het oogt ook niet weer als een B-game.

Eigenlijk is het eenvoudig: Zombie Army 4 maakt je bestaan leuker. Zo kun je beginnen met het leiden van je beste leven, in plaats van te lijden... ✪


Overduidelijk een van Hitlers doe-het-zelf-zombies.

SCORE 80

Voel je je futloos, uitgeblust en kun je de druk van de moderne 'kijk mij eens een geweldig leven hebben'-maatschappij niet meer aan? Niet getreurd. Met Zombie Army 4: Dead War haal je het perfecte medicijn in huis. Al kan er zeker nog het één en ander aan de formule verbeterd worden.

GRADDUS



Blijft stiekem eindeloos leuk.

15 UREN



BASICS

THIRD PERSON SHOOTER
REBELLION DEVELOPMENTS
1-4 SPELERS
OUT NOW

WARCRAFT III: REFORGED

VERGEET DIABLO IM HIER IS WARCRAFT: RI

Blizzard is een beetje als een gevallen titaan, Britney Spears in 2007, Richard Nixon na Watergate of Bill Co... Okay, laten we niet zó ver gaan, maar de legendarische gamestudio heeft zeker wat imagoproblemen. Wouter hoopt dat Warcraft III: Reforged hun weg is naar redemption.

Liever waag ik me niet aan uitspraken over politiek, wetend dat mijn gebrek aan kennis over dit onderwerp me alleen maar in mijn aars kan bijten. Daarom ben ik ook gamerecensent geworden in plaats van een échte journalist, zodat ik me kan richten op zaken waar ik wel verstand van denk te hebben. Ondanks dat games zich (voornamelijk) afspelen in virtuele universums, ontkomt ook mijn geliefde medium niet aan het feit dat er zoiets is als De Echte Wereld bestaat, wat soms in een harde clash resulteert. Want ja, ook virtuele werelden moeten gemaakt worden door echte mensen, en dit soort schepsels maken fouten, zeggen domme dingen, hebben een anus in hun nek waar woorden uitkomen, enzovoorts. Of, nog erger, doen precies wat een groot bedrijf 'hóórt' te doen als ze willen overleven in deze harde wereld van internettrollen en neckbeards.

Top Tier Blizzard

Blizzard was, toen Warcraft III: Reign of Chaos uitkwam in 2002, on the top of their game, rijdend op een bliksemschicht naar de oneindigheid. Orks waren de shit, de RTS een van de meest prominente en populaire genres in gaming en niets stond Blizzard in de weg om weer een knalharde hit te scoren met de derde game in hun populaire franchise. Als het verder zou gaan op de awesometrein van voorganger Tides of Darkness, met misschien wat inspiratie uit Starcraft erbij, dan zouden fans ongetwijfeld uit hun dak gaan van plezier. Ondertussen was World of Warcraft ook nog eens hard in ontwikkeling, en hoewel Blizzie »





Waarom ze zo gevoelig zijn voor opmerkingen van anderen? Een Blizzard bestaat voornamelijk uit snowflakes!

Eigenlijk hadden we de Blizzard-controverses kunnen zien aankomen na de aankondiging van Diablo Immortal...



...als je lang genoeg door de grond blijft zakken kom je vanzelf bij China uit.



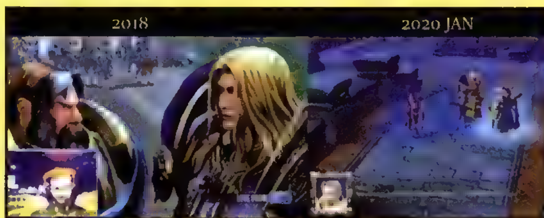
MORAL, FUNDED!



De downgrade in het kader hiernaast was bijna genoeg voor Blizzard om de Warcraft 3-cutscenes toch maar met de letter 'k' te schrijven. Of was dat een idee van Wouter?

DE CUTSCENES: VERGELIJK EN HUIVER

Tijdens Blizzcon 2018 kregen fans een voorproefje van wat nooit zou komen. Een van de in-game cutscenes van Warcraft III: Reforged – een hele heftige waarin Arthas en Uther een nogal definitief meningsverschil hebben, The Culling of Stratholme – wordt laten zien en daarin is het duidelijk dat Blizzard grootse dingen van plan is om het verhaal beter uit de verf te laten komen. Er is hierin duidelijk sprake van regie, waarbij gebruik gemaakt wordt van medium en establishing shots, close-ups en zooms om duidelijk te maken dat er drama gaande is. Maar helaas, in het uiteindelijke product dat twee jaar later gelanceerd wordt, is er niets over van deze veranderingen en zitten we gewoon weer naar dezelfde cutscene te kijken. Bewijsmateriaal dat als een energiedrankje werkt voor de Warcraft III: Refunded-campagne, natuurlijk!




Staan hun huisjes nou in de fik? En schieten ze zichzelf nou in de voet? Die Blizzard-bijschriften schrijven zichzelf!


De wolven in deze game zien er wel goed uit. Reden daarvoor is dat ze bij Blizzard alleen maar in de spiegel hoeven te kijken voor inspiratie.

» geen benul kon hebben van hoe hard die titel de wereld van videogaming zou veranderen, moeten ze vast en zeker door hebben gehad dat ze ook daarmee goud in handen hadden. De 21ste eeuw ging duidelijk het tijdperk van Blizzard worden, daar kon geen twijfel over bestaan!

"Het ironische is dat Blizzard, in wat leek op een naarstige poging om te luisteren naar hun community, juist weer een poepstorm van fanboys over zich heen haalt."

18 jaar later...

Achttien jaar later en het ziet er allemaal flink anders uit. Blizzard vormt al jaren een holding met Activision, een onheilig verbond dat in theorie allang de wereld had moeten overnemen, maar deze globale dominantie blijft nog even uit. De RTS is een genre van een dor verleden, en het langverwachte drieluik van StarCraft II heeft niet voor de revival gezorgd waar Blizzard op hoopte. Games zoals Hearthstone, Overwatch en Diablo hebben hun beste tijd gehad, hoe succesvol ze ooit ook waren, en geen enkele Overwatch League helpt daartegen. Noch het groots aankondigen van een mobiele versie van Diablo. Oh, en wat ook niet helpt is het bannen van een Hearthstone-speler nadat hij steun betuigde voor de protesten in Hong Kong. Iets wat de Chinese vrienden van het bedrijf vast konden waarderen, maar de hele westerse wereld niet. Een PR-ramp volgde en Blizzard was allang niet meer het creatieve, ambitieuze en respectvolle bedrijf dat zo lekker ging in 2002...

Positieve nostalgie

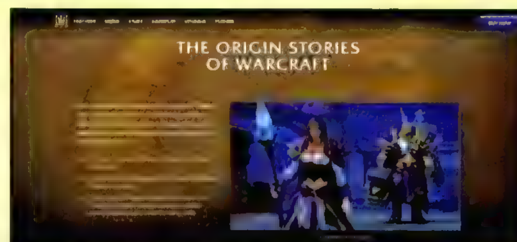
Logisch dus dat Blizzard oude tijden wil laten herleven, want een potje positieve nostalgie doet wonderen. En dus zou Warcraft III: Reforged wel eens op het perfecte moment kunnen komen, in tijden van de grootste wanhoop, nu Blizzard de populariteit heeft van een EA vlak na Battlefront II. Want welke 30+-RTS-liefhebber kan nou een opgekalefaterde Warcraft III in de trant van een Age of Empires: Definitive Edition weerstaan? Blizzard was zelfs ambitieuzer dan dat; in 2018 beloofde het bedrijf ons een halve remake met nieuwe cutscenes, verse voice-acting en zelfs nieuwe verhaallijnen om de campaign mee uit te breiden, zodat het meer in lijn zou liggen met de gebeurtenissen van MMO-opvolger World of Warcraft!

Ambitie wordt echter afgestraft in deze harde wereld van internettrollen en andere neckbeards, want 'de fans' moesten niets van deze ketterij hebben. 'Why the need for new voices?' klonk het in 2018 op de Blizzard-fora, maar laat ik wel even benadrukken dat ik dit het vaagste gedeelte vind van dit hele verhaal. Hoeveel fans moeten zich ageren voordat Blizzard besluit om hun ambities aan de kant te schuiven? Het bedrijf spreekt over 'de meest hardcore en fervente fans' die hun gedachten hebben doen veranderen om Reforged redelijk klassiek te houden, maar hoe plak je een waarde aan dit gezeik voordat je besluit er naar te luisteren? Als WHINE=13.000 dan AMBITION=0,0?

Reforged?

De Warcraft III: Reforged die uiteindelijk is uitgekomen is op praktisch alle fronten een teleurstelling, misschien zelfs wel voor die 'meest hardcore en fervente fans' die alle potentiële veranderingen (vermeend) hebben tegengehouden. Zeker, de character models zijn aangepast, met soepelere animaties en meer details – vooral de Heroes hebben extra aandacht gekregen – maar dat valt eigenlijk pas écht op als je inzoomt. Maar niemand speelt deze game met z'n smoel bovenop

PRATEN IS GOED



Net zoals bij de NS en je laatste relatie het geval is, is het gebrek aan communicatie het grootste probleem wat betreft Warcraft III: Reforged. Want op zich is het natuurlijk helemaal niet zo'n ramp dat ze van gedachten zijn veranderd daar bij Blizzard, zoiets kan natuurlijk gebeuren. Ding is; dan moeten mensen dat ook wéten! De grootse beloften die op Blizzcon van 2018 gemaakt zijn, werden in 2019 teruggetrokken, maar vreemd genoeg werd deze verandering niet op alle officiële kanalen gecommuniceerd. Als je op de Reforged-website en het YouTube-kanaal keek, dan zag je daar nog steeds de nieuwe, fancy-ass The Culling of Stratholme-cinematic staan. Sterker nog; ik zie op het moment van schrijven nog steeds schaamteloos The Culling Campaing Trailer staan, alsof daar ook maar iets in gebeurt wat de uiteindelijke game daadwerkelijk te bieden heeft! Blizzard, als een dude die in Groningen is geboren jullie iets kan vertellen over communicatie, dan is er wel iets heel ernstigs aan de hand...





Het zou tof zijn als iedere Blizzcon 2020-bezoeker als de LAN-ondersteuning van Warcraft 3 gaat cosplayen, en niet komt opdagen.

Thrall z'n lippen, dat is niet hoe een RTS werkt; je moet óverzicht hebben. Bovendien steken sommige maps in vergelijking met de nieuwe modellen nogal schril af, want deze omgevingen zijn niet allemaal even scherp aangepast en geüpdatet. Sterker; het lijkt nu zelfs alsof er twee games over elkaar heen zijn geplakt, met een soort mini-stijlbreuk als gevolg! Nou goed, ik was toch al aan het uitzoomen... Oh en die aangepaste User Interface die ons beloofd was, zelfs met de mogelijkheid om tussen oud en nieuw te switchen? Fahgettaboudit!

More like 'spuugje erop en gaan'

Een van de beste remakes in de geschiedenis is die van Resident Evil 2. Het lef dat hiermee getoond werd om een klassieker uit te kleden, schoon te boenen, te darmspoelen, nieuw kapsel en schaamhaar te geven, opnieuw aan te kleden en als compleet ander product de wereld in te gooien, pakte verdomd goed uit. Het meest jammere is dus dat Blizzard besloten heeft om de meest gewaagde veranderingen in Reforged terug te trekken. Geen vier uur aan nieuwe cutscenes, amper nieuwe voice-acting en die overhaul van de Campaign is eveneens nauwelijks voelbaar. Hoe vet was het geweest als de avonturen van Arthas, Jaina, Sylvanas, Anub'arak, Thrall en Cairne een stuk meer drama hadden gehad door aangepaste camerahoeken, emotionelere gezichtsuitdrukkingen en meer uitingsdrang in hun stemmen? Warcraft III: Reforged had zo'n glorieuze revamp kunnen zijn van een game uit magische tijden, waarin een fijn gevoel van nostalgie afgewisseld had kunnen worden met het spannende van verrassing en verbazing. Het ironische is dat Blizzard, in wat leek op een naarstige poging om te luísteren naar hun community, juist weer een poepstorm van fanboys over zich heen haalt. Best wel zielig als je erover nadenkt...

WARCRAFT III: REFORGED SLOOPT ZELFS DINGEN UIT HET ORIGINEEL

Alsof het hele drama nog niet genoeg is, is er ook nog het dingetje dat spelers van de originele Warcraft III: Reigns of Chaos pissed off maakt. Deze mensen, of ze Reforged nou gekocht hebben of niet, worden gedwongen om de client van Reforged te gebruiken zodat mensen van beide games in multiplayer met elkaar kunnen spelen. Logisch, want spelen met elkander is fijn, maar niet als er dan vervolgens features uit de originele Warcraft III worden gesloopt die al 20 jaar bestaan! Zaken zoals clans, geautomatiseerde tournaments, de mogelijkheid om via LAN en offline te spelen, custom games en meer. Geen kleine dingetjes dus, en hoewel Blizzard veel hiervan gaat fixen, zijn er ook zaken die gewoon wegblijven. Sorry, LAN-nerds, jullie moeten na twee decennia maar even een ander leuk RTS-je zoeken!

LATEN WE HET MAAR NIET OVER WARCRAFT 4 HEBBEN



Of laten we het daar toch maar wel even over hebben, want komt Warcraft 4 eigenlijk nog? Wat is de deal? Op zich kán het natuurlijk altijd nog gebeuren, net zoals Half-Life 3 in theorie nog steeds een mogelijkheid is (die nog veel kleiner is geworden aangezien Half-Life: Alyx eraan komt, maar goed...) en Starcraft 2 liet ook geruime tijd op zich wachten. Maar aangezien dat RTS-drieluik nou niet bepaald het grootste succes op video game-gebied is en Blizzard al heeft laten weten dat Reforged hun prioriteit was – niet Warcraft IV – is de kans wel miniem as fuck. Maar goed, na de hele Reforged-blamage kan Blizzie wel eens heel wanhopig bovenop deze game gaan springen...

SCORE 50

De belofte van een glorieuze revamp waar iedereen een Resi 2-sized boner van had kunnen krijgen, is uiteindelijk een aardige nostalgietrip voor velen gebleken, maar een bron van frustratie en onbegrip voor anderen. En dat laatste is zelfs wel begrijpelijk dit keer, want Blizzard done fucked up with this one...

WOUTER



Het had 30+ kunnen zijn met die extra cutscenes en alle campaign-aanpassingen, maar het zijn er gewoon weer 20 ofzo.

20+ UREN



BASICS

REAL TIME STRATEGY
BLIZZARD
1-5 SPELERS
OUT NOW

PATAPON 2

KNETTER-KNETTER-KNETTER-GEK



Florian had altijd al een flinke haat-liefdeverhouding met de Patapon-games op de PSP en mag nu in de remastered versie voor de PS4 erachter komen of die bijzondere gevoelens er nog steeds zijn.



Van Patapon tot patatpan, wie had dat gedacht?

'Pata-pata-pata-pon' galmt uit mijn speakers en ik heb acuut een gigantische flashback naar 2009. Ik heb het origineel op de PSP kapot gespeeld en besefte me meteen hoe lang ik er over heb gedaan om die verdraaide liedjes weer uit mijn hoofd te krijgen. Nu ik de remastered versie heb gespeeld zit de muziek weer vers in m'n brein en ik word er knettergek van!

Vierkwartsmaat

Patapon is in de basis een ritmische game, waarbij je de characters door levels heen loodst door inputs te geven met een bepaald ritme. Tijdens de game is er constant een vierkwartsmaat te horen, waarbij jij op het juiste moment op de knopjes moet drukken. Met vierkantje, vierkantje, rondje, vierkantje maak je bijvoorbeeld het 'pata-pata-pata-pon'-ritme, waardoor je characters een paar stapjes gaan lopen.
Zo is er voor iedere in-game actie een bepaald ritme dat je moet hanteren om je characters het te laten uitvoeren. Buiten dat je het level moet doorlopen zijn er battles te vinden en obstakels te overmeesteren, waarbij je weer andere ritmes nodig hebt. Klinkt simpel, maar dat is het al snel niet meer.

> "Ik fluit de muziekjes al weer een paar weken bijna constant, en m'n vriendin wordt er stapeldol van."

Aankloten

Als je totaal geen gevoel voor ritme hebt, is Patapon zo goed als onmogelijk om te spelen. In de eerste paar levels kom je aardig weg met wat aankloten, maar daarna zal je écht de maat moeten houden en bovendien de ritmes uit je hoofd moeten leren en ze aan elkaar knopen. Het wordt behoorlijk chaotisch en dan is het lastig om je hoofd koel te houden en de juiste ritmes uit je vingers te krijgen. 'Gelukkig' is de muziek in Patapon 2 verschrikkelijk aanstekelijk en vrolijk, waardoor het binnen no-time in je hoofd zit. Dit helpt heel erg bij het aanhouden van de maat, al kan je de muziek daarna nooit meer uit je kop krijgen. Ik fluit de muziekjes inmiddels al weer een paar weken bijna constant en m'n vriendin wordt er stapeldol van. Ik kan er oprecht niets aan doen, het gaat automatisch!

Charmant

Ik kan dus bevestigen dat de haat-liefdeverhouding nog steeds intact is, maar de liefde heeft gelukkig nog altijd de over-





Dat bergwezen op de achtergrond lijkt misschien stokoud, maar aan die puisten op z'n voorhoofd en de bosgroei op willekeurige plaatsen, kun je zien dat hij net begint met puberen.

hand. Patapon 2 is namelijk boven alles ontzettend charmant. Zodra de muziek in je hoofd zit, wordt het een soort tweede natuur om de characters aan te sturen via ritmische inputs en kom je in een muzikale flow terecht. Zonder problemen geef je de characters dan instructies en wissel je van ritme als dat nodig is.

De gameplay oogt dan wel erg simpel, maar is lastig om te masteren. Vooral in de bossbattle-levels merk je dat je meer de muziek en inputs in je kop moet stampen dan dat je moet kijken naar het beeldscherm. Na flink wat restarts kan je gegarandeerd boss battles winnen met je ogen dicht, puur op de muziek. Het is een kwestie van tientallen keren opnieuw doen, tot alle inputs precies op de maat in je hoofd zitten. Vind je het gek dat de muziek na het spelen van de game zich gewoon blijft afspelen tussen je oren?!

Vertraging

Patapon 2 is dus ook elf jaar na de release van het origineel nog steeds cool, maar ik moet wel even zeiken over het 'remastered'-gedeelte. Het zal niet gemakkelijk zijn geweest om een PSP-game met 4K-ondersteuning naar de PS4 te porten, en dit is dan ook maar gedeeltelijk gelukt. Zo ziet de game er tijdens gameplay strak uit, maar was het waarschijnlijk teveel moeite om alles eromheen te upgraden naar de huidige standaard. De korte filmpjes tussendoor zijn namelijk gewoon nog van PSP-kwaliteit, gruwelijk opgeblazen op je tv. Het ziet er niet uit, zeker omdat het contrast met de gameplay zo groot is.

Daarnaast merkte ik dat er een kleine vertraging in de game zit, of ik de muziek nou via m'n speakers of via de tv liet lopen. En het gekke is dat die vertraging weg is met een headset. De vertraging is erg klein en viel me pas op tijdens de latere levels, waarbij je heel strak in de maat moet blijven. Parappa The Rapper Remastered had hier ook al last van; misschien heeft het te maken met de refreshrate van de oude en nieuwe versies?

Neemt niet weg dat Patapon 2 Remastered ook nu nog steeds een pareltje is voor gamers die van ritmische games houden. Maar wees wel alvast gewaarschuwd dat je de muziekjes constant in je hoofd afspeelt tot je er knetter-knetter-knetter-gek van wordt!



In het land der blinden is eenoog koning, dus in het land der éénoogigen... staat een death-stare-vogelbekdier aan de macht?

SCORE 80

Patapon 2 is niet helemaal een remaster van topniveau, maar de simplistische gameplay en bijzonder aanstekelijke muziek zijn ook ruim een decennium na release van het origineel nog steeds erg charmant. En irritant.

FLORIAN



De main story duurt 20+ uur en dan zijn er nog wat extra's te checken en unlocken. De muziek blijft maandenlang hangen, dus wat dat betreft heb je er nog veel langer 'plezier' van.

25 UREN



BASICS

RITMEGAME
JAPAN STUDIO/SONY
1 SPELER
OUT NOW

JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

SURVIVAL IN EEN METROIDVANIA: DE MOSCOW MOJITO VAN DE GAMES?



Genres worden gemixt alsof spelontwikkelaars digitale cocktailmakers zijn. Veel verschillende gamesoorten bieden, samengevoegd tot een melange, ook prima entertainment. Maar geldt dat ook voor Journey to the Savage Planet, waarin een survivalgame een metroidvania ontmoet? Wouter wil het weten.

REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4



Disclaimer: Savage Planet is niet geschikt voor mensen met allergieën. Voor je het weet trek je zo'n groene bal uit je neus.

Ik houd me altijd aan een recept als ik kook of een cocktail maak. Zodra ik besluit ingrediënten toe te voegen of weg te laten worden er namelijk mensen vergiftigd of ontstaan explosies. Maar goed, daarom word ik ook nooit een kok of cocktailmaker; als je geen risico's neemt en niet minstens zout op karamel flikkert of gefrituurde kip op een wafel gooit, dan gebeurt er nooit iets spannends! Niet dat het bij elkaar smijten van twee dingen die geen match made in heaven lijken altijd tot succes leidt. Dat blijkt maar weer uit de combo die Journey of the Savage Land ons voorschotelt...

Ren & Morty

Typhoon Studios kwam er waarschijnlijk achter dat het best lekker is om sinaasappelsap door je koffie te smijten of peper over je meloen, dus waarom geen survival in je metroidvania? En deze mensen kunnen het best weten, want de gamebakker heeft lui van Ubi, EA én WB Games Montreal in hun gelederen. Dus ja, die hebben best verstand van zaken. Aanvankelijk, als je Journey to the Savage Planet opstart, denk je dat Typhoon gewoon een survivalgame wilde maken waarin je op een onbekende planeet voor een commercieel ingestelde, ver ontwikkelde bevolking moet checken of je daar chill kan koloniseren. Tot zover heel erg No Man's Sky ontmoet Subnautica, alleen dan met een dosis humor in de vorm van allerlei overdreven commercials die in je gecrashte ruimteschip – verrassing! – afgespeeld worden, iets waar ik amper om gniffelde omdat de game het

DE COMBO VAN LUCAS

Dat je de gekste vormen van voedsel met elkaar kan combineren tot een verrassend eindresultaat, dat weet collega Lucas als geen ander. Een tijdje geleden moest iedereen op de redactie zijn, volgens eigen zeggen, 'briljante' idee om een stuk appel en een tikkel tegelijkertijd in je mond te douwen, uitproberen. Iedereen was 'vet onder de indruk' van dit gewaagde voedselexperiment.







"Als de metroidvania om de hoek komt kijken wordt Savage Planet niet savage, maar wel leuker"

een beetje té hard probeert. Het mikt op Rick & Morty's Interdimensional Cable-afleveringen en Ren & Stimpy, maar belandt ergens tussen Final Space en Disenchanted.

5 euro op je Mulejito

Als eenmaal de metroidvania om de hoek komt kijken – wanneer het verzamelen van resources en de upgrades voor je ruimtepak verplichte kost worden om verder te komen – dan wordt Savage Planet... niet echt savage, maar wel stukken leuker. Een van de latere upgrades is voor de grappling hook, die je daardoor kan gebruiken om over een soort grindrails heen te glijden, waardoor de bewegingsvrijheid van de hele game met een factor BioShock Infinite omhoog gaat. Ook zitten er leuke eindbazen tussen – evenals vervelende en onrechtvaardige, trouwens – en kietelen sommige puzzels aangenaam het breintje. Maar de mix van de genres metroidvania en survival, hoe experimenteel dat aanvankelijk ook klonk, levert uiteindelijk een lineaire, snel te voltooien, platform-achtige game op. Alsof je een Moscow Mule met een Mojito combineert, het een Moscow Mojito noemt, terwijl er allang zoiets bestaat als een Mojito Mule. Of een Mulejito.

...

Nog steeds lekker, though.

WOUTERS FAVO COCKTAILS VOOR THUIS

Ik heb dorst gekregen van al dat gelul over cocktails, dus hier mijn favorieten om thuis te fixen:



3. Gin & Tonic
Een van de simpelste mixes die je kan verzinnen, maar als je voor Fever-Tree Tonic gaat, een fancy Hendrick's gin (of op z'n minst Bombay Sapphire) en je experimenteert een beetje met kruidnagel, komkommer en misschien wat sinaasappelschillen, dan trakteer je jezelf.

2. White Russian
The Dude keurt het goed, want hij drinkt deze heerlijke, creamy goodness ook. Be like The Dude.

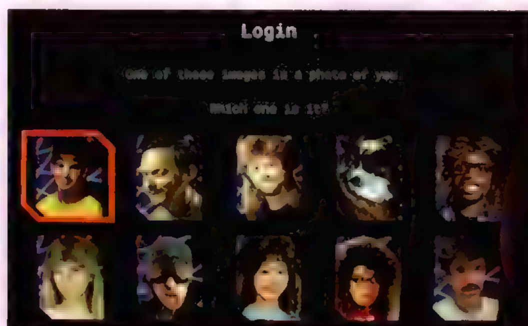




1. Moscow Mule
Men neme ginger beer (NIET ale), wodka en een halve limoen en voila! De lekkerste, eenvoudigste manier om jezelf alcoholisch te versnaperen!

COSMO?

De vele commercials zijn maar zozo wat betreft de laughs als je het mij vraagt, maar wat ik op een of andere manier wel hilarisch vind, is de personages die je kunt kiezen. Deze lui worden gerepresenteerd door foto's die rechtstreeks uit Saved By the Bell zijn getrokken, compleet met foute 80's achtergrond, en er zit ook een hond tussen! Daar ben ik dan ook voor gegaan en deze puppy gaat 'KAI' als 'ie pijn heeft en blaft opgewonden als hij Orange Goo tegen z'n helm schplettt. Maar domme ik was helemaal vergeten dat ik hem gekozen had en verwachtte half dat het einde van de game nog een doggo-plottwist voor me in petto had... Oh, had ik maar een geheugen!



SCORE 78

Journey to the Savage Land combineert twee leuke, populaire genres en mengt dat met een aangenaam stijltje en humor waar over valt te twisten. Op enkele dooie momenten na flowt deze game lekker en je zal na wat licht gevloek dan ook concluderen dat de journey best okay was.

WOUTER



Het heeft in ieder geval niet de speeltijd van een metroidvania of survivalgame.

7+ UREN



BASICS

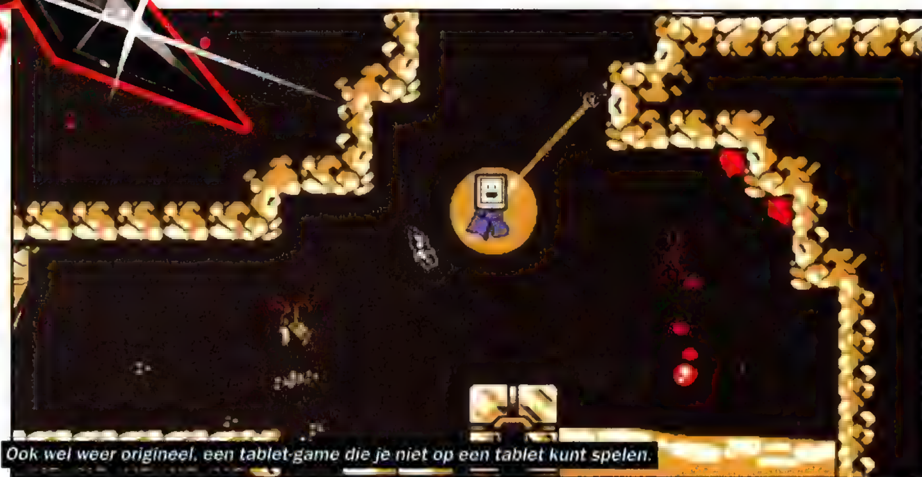
SURVIVAL/METROIDVANIA GAME
TYPHOON STUDIOS/505 GAMES
1-5 SPELERS
OUT NOW

KUNAI

DE VELE INSPIRATIEBRONNEN VAN NEERLANDS NIEUWSTE INDIEPAREL



Vooral in het medium videogames is originaliteit regelmatig een overgewaardeerd goed. Dat de beste games vaak voortbouwen op de innovaties van klassiekers, is iets dat maar weer eens bewezen wordt door Kunai, van Nederlandse ontwikkelaar TurtleBlaze.



Ook wel weer origineel, een tablet-game die je niet op een tablet kunt spelen.

Dit bedoel ik werkelijk niet lullig: Kunai bevat geen énkel origineel idee. Ik heb alles wat deze Hollandse indiegame te bieden heeft al eerder gezien (zie volgende pagina), vaak zelfs in een ontelbare hoeveelheid andere games. Maar soms maakt dat niet uit. Vooral niet als het product in kwestie op onpretentieuze wijze de namen van z'n inspiratiebronnen zowat van de daken schreeuwt. Kunai wil gewoon een leuke, toegankelijke, ongecompliceerde metroidvania zijn dat gemaakt is door gasten die overduidelijk verstand hebben van het genre, en daar slaagt het met vlag en wimpel in. Vooral stilistisch weet Kunai direct te overtuigen: de simpele pastelkleuren zijn uiterst uitnodigend, en de expressieve harses van hoofdrolspeler Tabby (een tablet, LOL) is een constante bron van koddigheid. Tabby glimlacht als 'ie slingert, trekt een valse bek wanneer 'ie aan het hakken is, en krijgt een bijna orgastische smoel als 'ie een geheim hartje ontdekt. Mag Tabby al in Smash Bros.?

"Kunai wil gewoon een leuke, toegankelijke, ongecompliceerde metroidvania zijn."



Captain Koek

Qua gameplay blijft Kunai gelukkig niet achter, en dat is mede te danken aan de titulaire gimmick, waarmee je je a la Spider-Man door de lucht kan slingeren en hoge obstakels kunt beklimmen. Goede beweging is een essentieel onderdeel van een sterke metroidvania, en Kunai begrijpt dat gelukkig heel goed. Er zijn momenten in de tweede helft van de game waarbij je de grond niet eens raakt omdat je zo naadloos aan het slingeren, dashen en stuiteren bent, en dat is één van de tekenen dat je met een genretopper te maken hebt. Kunai is wel wat aan de korte kant (uurtje of 7) en het is ook niet bepaald de meest uitdagende metroidvania ooit gemaakt; het kan zich dus niet meten met een instaklassieker als Hollow Knight. Wel speelt Kunai dusdanig lekker weg en weet het dusdanig te charmeren, dat het z'n aanvankelijke status als 'metroidvaniaatje voor erbij' moeiteloos weet te ontstijgen. Enne: de game is extra leuk voor ons kaaskoppen, ik denk bijvoorbeeld niet dat de yanks de naam van 'Captain Koek' begrijpen!



Pro tip

Heb je een Android-telefoon? Download dan vooral even de Tabby-app. Gaat je telefoon er namelijk een heel stuk toffer van uitzien!

SCORE 78

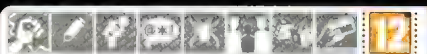
Kunai is niet alleen de charmantste Nederlandse indiegame in tijden, maar ook een verrassend toegankelijke en charmante metroidvania. Ideaal dus voor de nieuwkomer voor wie een game als Hollow Knight te hardcore is!

SAMUEL



± 7 uur om hem uit te spelen, maar als je eenmaal in de flow zit kun je daar nog wel wat uurtjes bij optellen.

10+ UREN



BASICS
METROIDVANIA/
ACTIEPLATFORMER
TURTLEBLAZE/
THE ARCADE CREW
1 SPELER
OUT NOW

WAAR KUNAI ONS AAN DEED DENKEN...

LEVELSTRUCTUUR: METROID (1986)

Kunai is een metroidvania, wat inhoudt dat de speelwereld gestructureerd is als die van klassiekers Super Metroid en Castlevania: Symphony of the Night. De wereld is open en je kunt in principe gaan en staan waar je wilt, ware het niet dat je tegengehouden wordt door allerlei obstakels. Deze obstakels kun je overwinnen door nieuwe krachten te vergaren.





GAMEPLAY: SHOVEL KNIGHT (2014)

De platformactie heeft, net als Shovel Knight, een belangrijk onderdeel overgenomen van de legendarische platformer DuckTales: je kunt vijanden onder andere verslaan door met je wapen op ze te 'pogospringen'. Hiermee weet Kunai, net als Shovel Knight, de combat naadloos samen te smelten met het platformen. Een ander voorbeeld: je kunt 'zweven' door je geweren richting de vloer te knallen!

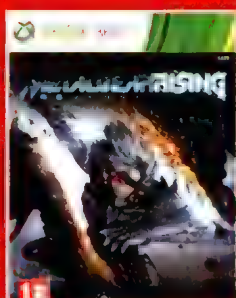




VAARDIGHEDEN: METAL GEAR RISING: REVENGEANCE (2013)

Tabby is een heuse ninja, en kan daarom dingen doen die normale robots niet kunnen. De manieren waarop hij moeiteloos kogels kan deflecteren met zijn katana én z'n energie kan bijvullen door vijanden door midden te klieven, doen daarom ook erg denken aan Raiden z'n sologame. Ondanks dat Tabby géén ruggengraten uit zijn slachtoffers rukt!

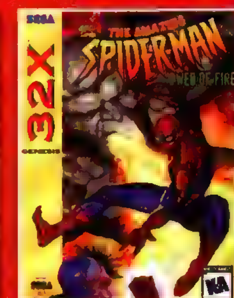




GIMMICK: THE AMAZING SPIDER-MAN: WEB OF FIRE (1996)

De belangrijkste gameplaygimmick van hoofdrolspeler Tabby is de manier waarop hij z'n titulaire kunai kan gebruiken om zich op rappe wijze door de lucht te slingeren. Dit voelt zo lekker en soepel aan dat je je meteen Spider-Man waant! Persoonlijk moest ik meteen terugdenken aan deze vergeten Sega 32X-parel waarin Spidey eindelijk moeiteloos in 2D kon rondslingeren.





VERHAAL: MEGA MAN ZERO (2002)

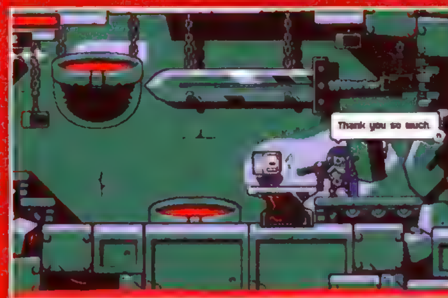
Wie deze Game Boy Advance-klassieker ooit heeft gespeeld, zal een enorm gevoel van déjà vu ervaren bij het spelen van Kunai: in beide games ontwaakt een legendarische strijder uit een laboratoriumtank om het op te nemen tegen kwaadaardige robots in een post-apocalyptische wereld. Saillant feit: in Mega Man Zero 2 kun je zelfs Spider-Man-achtig slingeren met de Chain Rod!





PRESENTATIE: VLAMBEER

Misschien is het 't land van oorsprong, maar Kunai z'n opvallende, gestileerde pixel art en simpele kleurenpalet doen esthetisch ook érg denken aan het oeuvre van Neerlands bekendste indiestudio: Vlambeer. Lekker bezig, Nederboys!





MUZIEK: DAVID WISE



De muziek in Kunai is gecomponeerd door Shannon Mason (beter bekend als Pongball) en ze heeft het uitstekend gedaan. Het synthgeluid is zo catchy en vooral sfeervol dat het het ons meerdere keren deed denken aan het iconische werk van David Wise. Je weet wel, de componist van Donkey Kong Country, Battletoads en Yooka-Laylee!



KINGDOM HEARTS III RE:MIND

EEN VAGE TELEURSTELLING

2019 begon fantastisch met de release van Kingdom Hearts 3. Er zaten alleen nog wel behoorlijk wat gaten in het verhaal van de game, die beantwoord zouden moeten worden in Re:Mind. Maar waarom kijkt Florian dan zo verward na het spelen van de DLC?

Ondanks dat ik met volle teugen heb genoten van de magische Square-Enix-Disney-combo in Kingdom Hearts 3, ontbraken er een paar dingen in de game. Om te beginnen was het verhaal nog niet helemaal af en super onduidelijk, er zaten iets te weinig boss battles in en de game was over het algemeen iets te gemakkelijk, zeker voor Kingdom Hearts-veteranen. Re:Mind lost een aantal van deze problemen op, maar dat maakt het helaas absoluut nog geen must-have-DLC.



Kan iemand de nieuwe bad guys even uitleggen dat dit geen Yu-Gi-Oh! is? En ook geen Kingdom Cards

> **"In Re:Mind komen er zoveel zijtakken bij dat ik door de bomen het bos niet meer zie."**

Alternatief einde

Re:Mind neemt je mee naar het einde van Kingdom Hearts 3, maar laat je het ervaren vanaf een andere hoek. Het is een soort alternatief einde, maar helaas betekent dat ook dat er niet echt nieuwe content in de DLC zit in de vorm van een Disney-wereld. In plaats daarvan bestaat Re:Mind voornamelijk uit een verzameling boss battles, verpakt in een shitload aan cutscenes, die het een en ander duidelijk zou moeten maken over het verhaal. Het ding is echter dat het verhaal er niet beter op wordt.

Ja, er wordt hier en daar wat uitgelegd, maar voor elk antwoord krijg je er twee vragen bij. Het verhaal wordt niet beter, maar juist nog veel vager en het laat nog veel meer dan in de main story de deur wagenwijd openstaan voor een nieuw deel. Sterker nog, ik dacht dat ik in grote lijnen het verhaal van Kingdom Hearts 3 wel begreep, maar in Re:Mind komen er zoveel zijtakken bij dat ik door de bomen het bos niet meer zie. Ik ga er ook geen moeite meer voor doen, ik geef het op.

Underpowered

Wat gameplay betreft is Re:Mind wel interessant als je de uitdaging hebt gemist in de main game. De boss battles zijn namelijk behoorlijk pittig en dat zal de meeste spelers wel aanspreken, al is de stap in moeilijkheidsgraad wel erg groot. Zeker omdat het waarschijnlijk een jaar geleden is dat je Kingdom Hearts 3 hebt gespeeld, moet je echt even inkomen.

Daar komt bij dat je hoogstwaarschijnlijk zwaar underpowered aankomt bij de moeilijkste boss battles. Je moet haast wel level 99 zijn om de bosses te verslaan, maar in de main game werd je eigenlijk nooit verplicht om te grinden voor levels. Dat word je nu dus ineens wel, wat er voor zorgt dat je nog tientallen uren in de game moet stoppen (en braindead moet levellen) om kans te maken de lastigste bosses te overmeesteren. Voor de meeste XP zal je naar de laatste wereld moeten, inderdaad, dezelfde wereld als in de DLC.



Het nieuwe seizoen Dancing With The Stars wordt echt next-level.

FINAL FANTASY VERSUS XIII?

Ook in Re:Mind zitten verschillende eindes, met een soort ultiem einde als je alle bosses weet te verslaan. Ook dit einde is te vaag voor woorden, en geeft gek genoeg een flinke knipoog naar Final Fantasy Versus XIII. Het rare is dat FF Versus XIII nooit is uitgekomen, maar is veranderd in Final Fantasy XV! Toch lijkt het een opzichzelfstaande game te zijn in het ultieme einde van Re:Mind. Is dit een hint? Gaat Final Fantasy Versus XIII alsnog uitkomen? Ik snap er geen reet meer van.

De omgeving zal dus al je neus uitkomen, nog voordat je aan de DLC toekomt.
Wat ook niet echt iets toevoegt zijn de andere characters die je nu voor het eerst kunt besturen. In Re:Mind heb je naast Sora ook Riku, Roxas, Kairi en Aqua onder de knoppen, maar in plaats van dat het verfrissend is om met andere characters te spelen, verlang je al snel terug naar Sora. Alle characters zijn namelijk een flinke downgrade als het gaat om de moveset, waardoor battles alleen maar frustrerender worden.


Wat een truc! Zou hij ook net zo goed kunnen grinden als wij moeten doen in deze DLC?

Overpriced

Tijdens het spelen van Re:Mind dacht ik de hele tijd dat deze DLC gewoon een deel van de main game had moeten zijn. In plaats daarvan heeft Square Enix een jaar gedaan over enkele elementen in een nieuwe jasje te verpakken en tot overmaat van ramp vragen ze er nu een belachelijke 30 euro voor. Het is overpriced als een malle en een klap in het gezicht van de fans.
Re:Mind is geadverteerd als een expansion voor Kingdom Hearts 3, maar in werkelijkheid is het een opgewarmd kliekje dat maar weinig toevoegt. Zelfs als je hebt genoten van Kingdom Hearts 3 zou ik je de DLC niet direct aanraden, tenzij je echt de uitdaging hebt gemist en je staat te springen om een nog vager verhaal. Alleen voor de allergrootste hardcore fans dus, al worden ook die keihard genaaid met de prijs voor deze DLC.



SCORE 50

Re:Mind is een poging om Kingdom Hearts 3 compleet te maken, maar in plaats daarvan is het een overpriced uitstapje dat weinig toevoegt. Zelfs voor de allergrootste fans is de DLC waarschijnlijk te vaag en karig.

FLORIAN



Als je met alle characters al op level 99 zat, is de DLC in een uurtje of 4 of 5 wel te doen, maar als je nog moet levellen zal je daar flink wat saaie uren bij op moeten tellen.

5 UREN



BASICS

ACTION RPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Welke songtitel verkrachtte Jacco in zijn artikel over Witcher-theorieën?**
- A) Toss a bone to your bitcher.
- B) Toss a stone in your pitcher.
- C) Toss a coin to your witcher.

2 **Wie zou Jurjen eigenlijk straf willen geven?**
- A) Spanjaarden, voor wat ze met Arjen Robben hebben gedaan.
- B) Italianen, voor het schaamteloos afkijken bij Japanse-popcultuur.
- C) De nieuwe weervrouw van Omroep Assen, niet per se omdat ze iets fout deed...

3 **Waardoor is Raynor Arkenbout scarred for life?**
- A) Wouter liet hem z'n nieuwe tattoo zien.
- B) Opa's porno-afdeling en 16+-films.
- C) Zijn idee voor een vaste PU-rubriek over hentai-datingsimulators ging regelrecht de afvalbak in.

4 **Waar verbaasde Wouter zich het meest over na een avondje Ziggo Dome?**
- A) Dat de mensen die voor het concert kwamen, louter naar het concert keken.
- B) Dat hij de enige baarddrager in de hele Ziggo Dome was.
- C) Dat Lucas álle Hatsune Miku-teksten kon meeschreeuwen.

5 **Wat is de Demon Lord Mara?**
- A) Een grote, gele penis met een groen karretje.
- B) Een grote, groene penis met een geel karretje.
- C) Een sexy katdame. Zonder penis, ja!

6 **Hoe noemt Graddus millennials?**
- A) De avocado-generatie
- B) De burnout-generatie
- C) De shit-weer-verslapen-ik-moet-verdomme-nog-interessant-lopen-doen-met-m'n-lap-top-in-de-lokale-starbucks-generatie

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

MAAK DAN KANS OP DIT GIGANTISCHE FILMPAKKET
- **2x vrijkaarten voor The Invisible Man**
- **2x vrijkaarten voor Bloodshot**
- **2x vrijkaarten voor A Quiet Place Part II**
- **En een Bloodshot hoodie + cap!**



5 maart in de bioscoop
12 maart in de bioscoop
19 maart in de bioscoop

NEO'S ART



Dit is Neo(mi). Ze komt uit Rotterdam en zet tattoos voor haar werk in een toffe tent genaamd The Office. Neomi is ook een gigantische geek met een grote voorliefde voor Zelda, DC Comics en DnD. De perfecte persoon dus om de PU wat extra flair te geven door middel van haar fantastische art, te beginnen met deze vrouwelijke versie van de Mandalorian.

I CAN BRING YOU IN WARM... OR COLD.

'20

OOK GESPEELD

KOMKOMMERTIJD IS EEN STATE OF MIND

EXTRA ROCK 'N ROLL VOOR DE BESTE BATTLE ROYALE-GAME



Titel: Apex Legends Seizoen 4
Platform: PC, PS4 en Xbox One
Prijs: Free to play

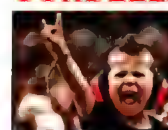
Elke smoes om te kunnen praten over Apex Legends is een goede, maar nu seizoen 4 uit is heb ik geen smoes nodig. Dit moet je gewoon proberen, oké? Goed, nu je het gaat spelen en de game toch aan het downloaden bent, is het misschien wel handig dat je weet wat je kunt verwachten van dit verse seizoen. Er is een nieuwe legend in de game en eigenlijk moet je die zo snel mogelijk vrijspelen, of durf ik het te zeggen...oh fuck it... koop 'm, **want Revenant is een heerlijke klootzak en heeft een heel relaxte ultimate** (speciale kracht die je maar enkele keren per potje kunt gebruiken).





Je dropt namelijk een gloeiend stuk steen in de grond, die jij en je teammaten kunnen aaien en daardoor krijg je extra gratis leven in een vuurgevecht. **Bijna een soort van valsspelen... maar hé, iedereen kan het gebruiken.** De map heeft een aardige make-over gekregen en heeft nu meer plekken om achter te schuilen als er stront aan de knikker is. Daarnaast is er een nieuwe sniper, die niet alleen heerlijk klinkt, maar ook nog eens aardig het licht uit de ogen van je tegenstanders kan blazen. Apex Legends is na een jaar nog steeds de beste battle royale-titel die je kunt spelen en seizoen vier maakt de game alleen maar beter. Punt.

OORDEEL:



ZO FRUSTREREND ALS EEN FORENS OP EEN FIETS



Titel: Transport Fever 2
Platform: PC
Prijs: € 39,99

Zelf ga ik op de fiets naar mijn werk, maar als ik in de wereld van Transport Fever 2 zou wonen, was ik echt een maximale klootzak. Je hoort daar namelijk de trein of de bus te pakken. Niet dat er niet genoeg andere klootzakken in Transport Fever 2 zitten: leg mij maar eens uit waarom er tussen Teaburg en Rochdale zo veel mensen mijn hogesnelheidslijn negeren. Terwijl er in theorie toch echt wel behoefte moet zijn aan dit prachtige staaltje infrastructuur...

Transport Fever 2 is een fantastisch spelletje als je de tijd hebt om eindeloos te klooien met rails, wegen, haltes en stations. **Je taak is namelijk om de transporteerkoning te worden**, door goederen van boerderij naar fabriek naar winkel te transporteren, de inwoners van en naar hun werk te krijgen en dat ook nog eens verdomd efficiënt te doen. Als jouw tientallen treintjes, bootjes, vrachtwagens en vliegtuigen als een ingewikkeld maar perfect gewoven web over de wereld kruizen, voel je je als een dirigent met 10 armen die het orkest des levens aanstuurt.



Maar zoals iedereen met grootouders die deze wijsheid op een tegeltje hebben hangen weet, kent het orkest des levens geen programma. Dus als je treinrails eens niet lekker op elkaar aansluiten of je station niet netjes langs de weg staat, en de game daar een probleem mee heeft, kan het een beetje onduidelijk zijn wat het probleem precies is en zeker bij zo'n ingewikkelde game als Transport Fever 2 kan dat heel frustrerend zijn. **Bijna net zo frustrerend als mensen in Teaburg die de hele tijd op de fiets naar hun werk gaan in plaats van met de trein.** Want dat is echt heel kut.

SCORE:



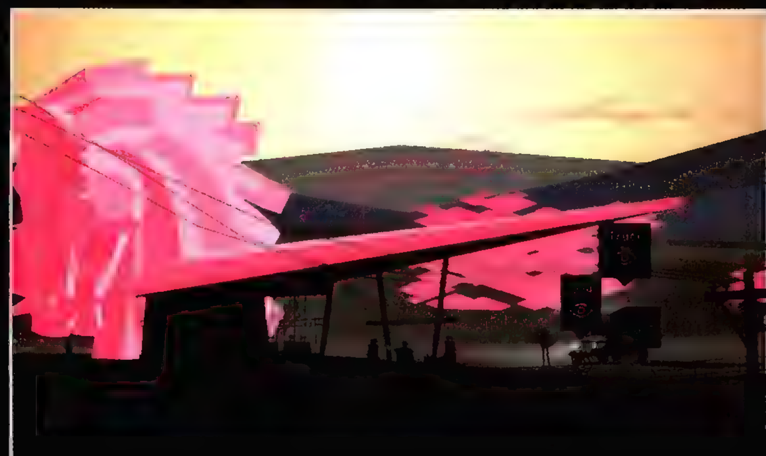
HEERLIJK DE WEG KWIJT



Titel: Kentucky Route Zero
Platform: PC, PS4, Xbox One en Switch
Prijs: € 22,99 / 21,99



Ken je dat gevoel wanneer je aan het dromen bent en de gekste belevenissen de normaalste zaak van de wereld lijken? En dat je dan wakker wordt en je versteld staat van je bizarre gedachten? Dat is een beetje hoe Kentucky Route Zero het beste te omschrijven is: **in deze game kom je bizarre situaties tegen die toch heel echt voelen**. Jij bent (onder anderen) Conway, de bestuurder van een bestelbusje voor een klein antiekwinkeltje. Jouw missie is om een laatste bezorging te maken, maar dat blijkt nog moeilijker te zijn dan verwacht. Al snel moet je de Zero zoeken, een mysterieuze snelweg die op geen kaart te vinden is, om je bestemming te bereiken. Vanaf hier begint de stortvloed aan creativiteit en vlieg je al snel op een enorme adelaar, loop je door een museum met huizen (inclusief bewoners) en loop je door een verdieping van een kantoorgebouw vol met beren.



Mooi is vooral dat alle inwoners van de wereld deze situaties doodnormaal vinden. Het is niet alleen dat er bizarre situaties zijn bedacht voor het verhaal van de game, maar de makers weten deze creativiteit ook te verweven in de gameplay. Zo vlieg je plots op die grote adelaar over Kentucky, in plaats van de wegen te gebruiken met je krakkemikkige vrachtwagentje. **Na elke scène staat je weer een verrassing te wachten en schotelt de game je weer iets compleet nieuws voor.**

Dankzij de abstracte en minimalistische visuals, kunnen de makers hun originaliteit op prachtige en doeltreffende manier invullen. Wel consistent in deze droom van een game is de hoeveelheid dialogen die de Kentucky Route Zero bevat. Dat zijn er veel. **Gelukkig is de kwaliteit hiervan zo verschrikkelijk goed dat je waardering voor de waterval aan schermteksten alleen maar groter wordt naarmate je langer speelt.** Voor een game die al zeven jaar in ontwikkeling is en in vijf episodes is uitgebracht, is het bijzonder knap hoe hij steeds weer je verwachtingen weet te overtreffen. Kentucky Route Zero is een indiepareltje van de bovenste plank die niet voor iedereen is weggelegd, maar de investering dubbel en dwars terugbetaalt aan zijn toegewijde spelers.

OORDEEL:



KLOTSENDE BILWANGEN



Titel: Hell let Loose
Platform: PC
Prijs: € 29,99







Alleen nog maar beschikbaar in early access, maar dit is een WWII-shooter om in de gaten te houden als je van het meer realistische knalwerk houdt. In de grote multiplayermaps van Hell let Loose neem jij het met 49 teammaten op tegen 50 personen van een ander team. Als je denkt dat je a la Battlefield en Call of Duty over de map kan bunny hoppen en vanuit een vliegtuig in een tank kan duiken... dan heb je het mis. In deze game moet je namelijk de goede klasse hebben om überhaupt in een tank te kunnen zitten. Daarnaast bereik je hem niet zonder kleerscheuren, want je komt er alleen maar **als je met je kop in de modder, van dode koe naar dode koe tijgert, terwijl de ledematen van je teammaten je om de oren vliegen.** Is dat leuk? Nee, maar dat is oorlog ook niet. Het gevoel van euforie, als je met je squad ongedeerd over een open veld bent gesprint en 'veilig' in een loopgraaf ligt, is ongekend. Hell let Loose is met zweet in de bilspleet in de bosjes liggen en het juiste moment pakken. Hell let Loose is samenwerken en jezelf opofferen voor je teammaat. Hell let Loose is een knaller voor de speler met wat meer geduld, en dat ben ik niet.

OORDEEL:



IN JE BLOTE KONT JODELEN VAN GELUK



Inmiddels ben ik zo oud dat ik van 'vroeger' kan spreken als ik het heb over videogames. Vroeger, toen er geen tutorials waren. Vroeger, toen je het allemaal zelf maar moest uitzoeken en je om de oren werd geslagen met enorm veel informatie en je eigenlijk geen idee had wat het allemaal te betekenen had. **Blijkbaar zijn er mensen die hunkeren naar een game die je niet aan het handje houdt en je compleet in het diepe gooit.**
Toen ik Escape From Tarkov opstartte deed het me namelijk direct aan oude tijden denken, want als je aan deze hardcore MMO-lootshooter begint zonder extra informatie op te zoeken, weet je zelfs na een week spelen nog niet eens de helft van Tarkov. Het doel is per potje hetzelfde: probeer binnen een bepaalde tijd zoveel mogelijk vette shit te verzamelen en andere spelers en AI van hun leven en hun gear te beroven. Maar het allerbelangrijkste is dat je ook daarna nog moet overleven, want je neemt alles wat je hebt verzameld mee - van wapens en kogels tot lampen, tuinslangen en Ibuprofen.
De kracht van Escape from Tarkov is de onmetelijke diepgang en de brute meedogenloosheid van de gameplay. Heb je urenlang besteed aan het verzamelen en kopen van een vette loadout met dikke armor en fantastische guns, dan kan je dat in een moment van onoplettendheid zomaar kwijt zijn. En het kan zomaar zijn dat je je gear kwijtraakt aan een beginneling, die gelijk de lootervaring van zijn leven heeft.
Escape from Tarkov draait niet alleen om het neerknallen van andere spelers, maar geeft je ook missies die je moet voltooien, zoals het verzamelen van bepaalde informatie in een specifieke multomap in een kamertje waar je alleen maar kunt komen als je de sleutel hebt. Die sleutel kun je per ongeluk tegen-



Titel: Escape from Tarkov
Platform: PC
Prijs: € 34,99

LEKKER BROMMERS KIEK'N





Titel: Monster Energy Supercross
Platform: PC, PS4, Xbox One en Switch
Prijs: € 49,99 / € 59,99

'Flikker die motorcross-game maar bij de Wonderspons! Die is wel van de brommers!' moest gedacht zijn voor deze titel in mijn schoot belandde. En krek als 't niet waar is: al vanaf mijn veertiende was ik geobsedeerd door brommers en ik heb er vele gehad. Zelfs een Honda MTX, geïmporteerd uit Italië; een groot offroad-model, oftewel een crossbrommer. Dikke banden, 70cc (thanks pa, wat wist je mijn voertuigen toch op te voeren als een Baas). **Maar ik was altijd jaloers op die ene knul uit mijn klas die daadwerkelijk een crossmotor had. Rijke ouders. Klootzakje.**
Dus eigenlijk zijn het checken van motorcross op tv (zoals Monster Energy Supercross, maar zeker ook de krankzinnige stunts in Red Bull X-Fighters en alle knettergekke shit die Travis Pastrana/Nitro Circus doet) én nu dus deze game, de enige manieren voor mij om ooit in de buurt te komen van de droom om motorcrosser te worden. En ja ik weet dat ik het alsnog zou kunnen leren, en nee, dat ga ik niet doen. Ik ben oud en zo fragiel als Mr. Glass in de gelijknamige film.
Maar krijg je echt die kick van het crossen in Monster Energy Supercross 3? Wat fans van deze games, maar vooral ook de tweewielmodderracerij moeten weten: **ontwikkelaar Milestone heeft weer alles op alles gezet om dit eḙn échte ode te maken aan de sport.** Je stapt in de AMA Supercross-competitie en hebt een rijke carrièremodus waar je doorheen kan ploegen. Daarnaast heb je losse events en wedstrijden en is het mogelijk om challenges te doen. Milestone heeft de hoeveelheid content in ieder geval flink op weten te krikken.
Maar zoals eerder gezegd, staat of valt deze game met hoe hij speelt en dat zit wel snor(fiets). Je hebt namelijk veel controle over je motor en je coureur. Omdat je gevoel moet krijgen voor de balans van de man met de helm in combinatie met het spelen met de voor- en achterrem, kan je Monster Energy Supercross 3 zeker geen simpele arcaderacer noemen. Milestone heeft verbeterde physics beloofd en die zijn er ook, hoewel niet reteschokkend. Er zijn hulpmiddelen, maar je moet wérken tijdens een race en dat is juist waar het toch om gaat. Je gaat gegarandeerd nog vaak zat op je bek voor je dat onder de knie hebt.
Aan de andere kant: **als je me nu op een crossmotor zou zetten, zou ik ook te pas en te onpas op mijn bek gaan.** Dus wat dat betreft is dit echt wel dé game die mij het dichtst bij het echte werk weet te brengen.



OORDEEL:
Net zo vet als mijn brommer.

OORDEEL:

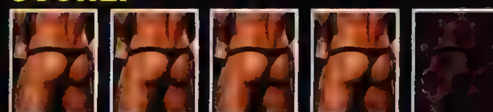


komen, maar grotere kans is dat je hem niet vindt, of op dat moment geen idee hebt wat je ermee kunt. Je kunt daarom items en gear op de zwarte markt buit maken, waar andere spelers de spulletjes kopen en verkopen - en geloof me, het is niet goedkoop. Als je uiteindelijk een missie hebt volbracht, levert je dat geld en XP op, wat je weer kunt gebruiken om je personage te verbeteren. Daarnaast wordt je personage ook beter in bepaalde dingen die je doet, door ze te doen, een beetje zoals je dat van de The Elder Scrolls-games kent. Zo krijg je meer uithoudingsvermogen als je veel rent, word je beter in het gebruik van bepaalde wapens als je die vaak gebruikt en kun je gaandeweg beter presteren als je in shock verkeert.

Ach, waar ben ik ook mee bezig. De diepgang van Tarkov in 500 woorden samenvatten is onmogelijk. Maar laat ik je meegeven waarom je dit moet spelen: **je zit elk potje op het puntje van je stoel, elke verkeerde beweging kan fataal zijn.** En als je dan half kapotgeschoten door de bossen strompelt, je van geluk kunt spreken dat je je geweer nog half omhoog kunt houden dankzij het noodverband om je rechterarm, je been met behulp van een spalk en pijnstillers in je mik nog net een paar minuten stand heeft weten te houden... Als je in die toestand toch die paar duizend roebels, super waardevolle kogels en een gloeilamp over de streep weet te trekken, kun je wel in je blote kont jodelen van geluk, en dank je de God van videogames dat dit soort 'ouderwetse' games nog wordt gemaakt. Want het is geweldig.



SCORE:



SPARTACUS SIMULATOR 2020



Titel: Elderborn
Platform: PC
Prijs: € 12,49

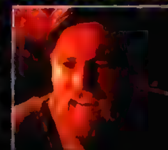
Men neme Dark Souls, men neme Spartacus, men gooit het in Unity en flikkert er een sausje van metalmuziek overheen, en het resultaat is Elderborn. **Deze indiegame is een ode aan de first-person-melee-games van het oude uur,** zo'n soort game die je eigenlijk alleen nog in de jaren '90 tegenkwam. En tja, Elderborn speelt ook wel een beetje weg alsof het uit de jaren '90 komt. De omgevingen zijn totaal niet interessant (al is de layout alleraardigst), de muziek is totaal niet interessant, de combat is verdomd houterig en binnen luttele minuten zal je trucjes hebben verzonnen om de (afschuwelijk slecht in de levels geplaatste) undead en schorpioenen af te slachten zonder zelf damage te krijgen. Persoonlijk deed ik dat door telkens op een riggeltje of rots te gaan staan zodra er meerdere vijanden (waar er trouwens ook maar een handjevol verschillende van zijn) in de buurt kwamen, **want als Obi-Wan Kenobi me iets heeft geleerd dan is het wel dat de high ground oppermachtig is.** De akelige A.I. kon er inderdaad niet mee omgaan.





De wapens zijn... ook niet bijzonder. Het zwaard zal je links laten liggen, de hamer gebruik je alleen om bepaalde stenen kapot te meppen en uiteindelijk kom je altijd terecht bij de speer (lange-afstand = geen damage voor jou) en de daggers (snelle animaties = sneller aanvallen). Verder kun je door de game sprinten door continu de dash-functie te gebruiken, die trouwens ook meer dan goed van pas komt bij het ontwijken van vijanden. **Tot je op 2/3e van de game ineens bij een veel te moeilijke boss komt** en je wel móét blocken om ook maar kans te maken, maar ook dat blijkt niet veel meer te zijn dan het timen van je rechtermuisklik. Nee, als totaalplaatje is Elderborn echt niet een van de betere first-person-meleegames. Maar ergens... Ergens is het wel leuk om voor één avondje als een kip zonder kop rond te rennen en je eventjes Spartacus te wanen.

OORDEEL:

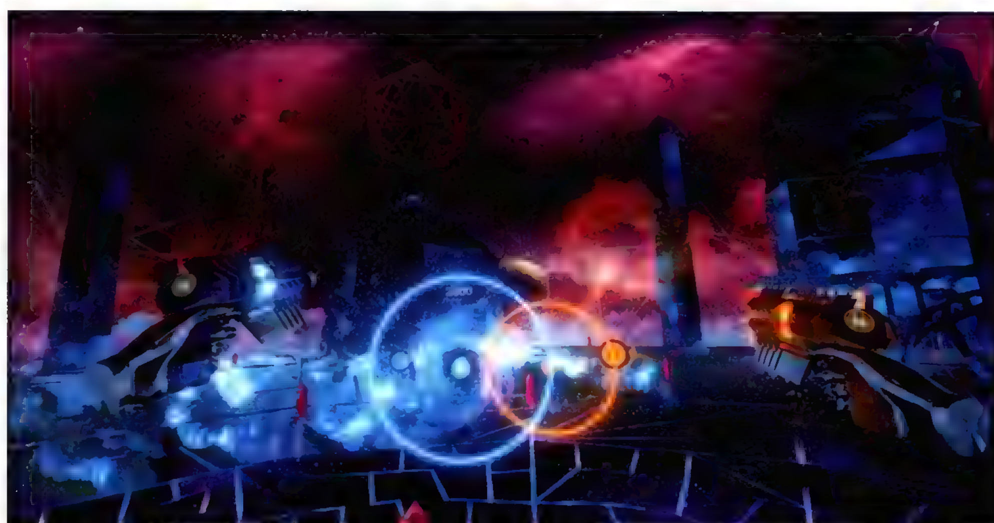






REVIEW

AUDICA



Het simpele en oh zo verslavende Beat Saber is nog steeds een van de leukste VR-ervaringen van dit moment. Je merkt dat andere studio's ook proberen mee te liften op dit succes door een eigen variant uit te brengen. In het geval van Audica is het een poging van ontwikkelaar Harmonix, bekend van de Guitar Hero- en Rockband-games.
Audica is een typisch gevalletje van 'beter goed gejat dan slecht verzonnen', want de game heeft behoorlijk wat weg van Beat Saber. Het grote verschil is dat je in Audica op de maat van de muziek je targets kapot moet schieten met guns, in plaats van ze kapot te slaan met een lightsaber. Maar het principe is hetzelfde; precies op het juiste moment aanvallen voor de hoogste score.
In Audica hebben je guns verschillende kleuren, waardoor je precies weet welke target je met welk wapen moet raken. Daarnaast zijn er targets die je met beide guns mag raken, maar die komen vaak op het laatste moment ineens in beeld, en daar heb je snelle reflexen voor nodig. Het is een ware aanslag op je zintuigen, maar het is spectaculair als een malle en de flow is na een tijdje spelen minstens zo indrukwekkend als in Beat Saber.

Uptempo en uit de maat

Harmonix heeft voor een uitgebreide muzieklijst gezorgd die heerlijk bij de gameplay past. Zo zitten er flink wat stampende dubstep tracks in, maar ook een aantal rocknummers en wat pop-achtige muziek. Alle nummers zijn uptempo en vooral aan het einde van de game zal je alles uit de kast moeten trekken om ze bij te kunnen benen. Je moet de nummers en vooral het ritme in je hoofd stampen, anders ga je het niet redden.

Leuk verzonnen zijn de speciale opdrachten die je af en toe krijgt. Zo zal je bijvoorbeeld bepaalde levels moeten halen waarbij je guns onzichtbaar zijn. De lastigste opdrachten zijn degene waarbij je een level moet zien te halen die niet in sync loopt met de muziek. Dit is zo onnatuurlijk! Je moet expres uit de maat je ding doen en dat is hilarisch, alsof je uit de maat een dansje moet maken.
Audica voelt niet bepaald als een nieuwe ervaring, maar meer als een variatie op Beat Saber. Erg origineel is het dus zeker niet, maar dit soort gameplay blijft gewoon zo goed werken in VR, dat Audica zelfs een doorgewinterde Beat Saber-speler geen moment zal vervelen. Als je van dit soort ritmegames houdt is het een dikke aanrader, al is de hoge moeilijkheidsgraad niet voor iedereen weggelegd.

SCORE:



KOTSGEHALTE:



REVIEW

THE WALKING DEAD SAINTS AND SINNERS

Telltale Games heeft een vette The Walking Dead-game gemaakt waarin het verhaal en je eigen keuzes de hoofdrol spelen. Saints and Sinners is zo'n beetje het tegenovergestelde, met een flinterdun verhaal en de focus op vrijheid en gameplay. En dat is helemaal niet erg!

In Saints and Sinners speel je met een gast genaamd The Tourist en ben je op zoek naar een militaire stash vol met wapens en eten. Waar de stash zich precies bevindt is onduidelijk en dus zal je op zoek moeten gaan in een open wereld vol zombies. Er zit echter een tactisch element in de game, aangezien je met tijdsdruk zit.

De game heeft een dag-en-nacht-cyclus, waarbij het overdag nog redelijk te doen is maar er na zonsondergang een flinke hoeveelheid zombies bijkomt. Je kunt er dan voor kiezen terug te gaan naar je veilige thuisbasis om te gaan slapen, maar alle zombies die je niet hebt gesloopt zullen de volgende dag terugkomen. Zo wordt het iedere dag moeilijker en zal je goed na moeten denken of je de dag wel echt wil afsluiten.

Zombies kan je te lijf gaan met meleewapens en verschillende guns. Meleewapens zal je zelf moeten craften en gaan na verloop van tijd kapot, waardoor je constant nieuwe wapens moet fabriceren. Bij de guns zal je zelf moeten reloaden door de juiste bewegingen te maken, wat het pakken van een rustmomentje af en toe noodzakelijk maakt - zeker als je je moet voorbereiden op een lange battle. Reloaden en craften is namelijk expres een beetje langzaam en dat levert in het heetst van de strijd flinke stressmomenten op.



Uit een onverwachte hoek

Saints and Sinners is sowieso een spannende game. Niet alleen komen de zombies af en toe uit een onverwachte hoek, ook door de tijdsdruk en het craften/reloaden word je flink opgejaagd. Zo zat ik op een gegeven moment heel diep in een fabriek en kwam ik tot de conclusie dat ik te weinig grondstoffen had om wapens te maken, en om het nog erger te maken werd het ook nog eens nacht.

Als ik daar dood was gegaan, had ik de hele dag opnieuw moeten spelen en dus koos ik er voor om via stealth-kills weer buiten te komen. Dit is de meest spannende VR-ervaring die ik ooit heb gehad, waarbij het zweet door m'n bilnaad liep. M'n adem stokt nog steeds als ik er aan terug denk. En ja, ik faalde keihard en heb de fabriek daarna nooit meer helemaal uitgekamd, aangezien er dagen later veel te veel zombies rondliepen. Ik had dit achteraf heel anders moeten aanpakken!

Het tactische element is op het begin van de game een beetje vervelend, want je wil gewoon lekker zombies neermaaien, maar uiteindelijk zorgt het juist voor spanning als je echt wat wil bereiken in de game. Saints and Sinners heeft me aangenaam verrast met z'n vrijheid en het is veel meer dan een simpele hack-&-slash-zombiegame waarvan we er al ontelbaar veel hebben zien langskomen. Met een uurtje of twintig aan gameplay is het ook niet bepaald een korte VR-ervaring! ✖



SCORE:



KOTSGEHALTE:



PU 314 LIGT 31 MAART IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- WE GAAN FANTASEREN! OF ALTHANS, SAMUEL GAAT DAT DOEN IN ONS ALLEREERSTE FANFIC-VERHAAL!
- MARVIN MAG VOOR ÉÉN KEER UIT ZIJN CORRECTIE-KOOI VOOR WAT HOPELIJK EEN BLOODY GOOD TIME IS.
- ZOU HET WEL LEUK ZIJN ALS WE EINDELIJK MET DIE GEKKE KONIJNENKITTEN IN DIE BOOM MOGEN SPELEN.
- EEN BEETJE JE ZIEL VERLIEZEN MET ZO'N CHOPPY-CHOP NINJA-DUDE IS OOK NIET GEK.
- ALS DAT NIET VAAG GENOEG IS, DAN GAAN WE HET WOORD LATEN AAN TWEE DAMES DIE AL JAREN AAN PU WERKEN, MAAR AMPER AANDACHT KREGEN IN HET BLAD.
- EN VERWACHT NÓG MEER SUBTIELE VERANDERINGEN DAN IN DEZE EDITIE! WELKE ZIJN JE OPGEVALLEN? LAAT HET WOUTER WETEN OP Z'N TWITTER: @WOUTERBRUGGE.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

WE ZIJN NOG NIET KLAAR MET ED

Op de redactiepagina hadden we het al over het einde van Ed zijn glansrijke carrière, maar we hebben nog lang niet genoeg stilgestaan bij de hoogtepunten die de Eindbaas ons gebracht heeft. Daarom bij dezen een prachtige fotoreportage waar de grotere PU-fan waarschijnlijk een traantje bij zal wegpinken. En anders Ed zelf wel...



De legendarische Judge Ed. Eerst alleen een rubriek in de PU zonder 'fysieke' versie, later werd het ook een (kortgeleefde) videoreeks.



Op de Gameplay 2007, een groots event dat we organiseerden in de dagen dat boothbabes nog getolereerd werden, sloten we Ed op met twee van deze als verpleegsters uitgedoste dames. Uit het feit dat de afbeelding in kwestie 'TRIOOTJE' heet, blijkt wel weer dat we het hebben over de subtielere jaren van Power Unlimited.

RANDOM EDS





De redactie van Power Unlimited bevond zich lange tijd op een zolder ergens in de Waarderpolder, wat niet alleen een leuk rijmpje is, maar ook betekende dat we speciale voorrechten hadden. Zoals de strips Nespresso die we destijds van HUB Uitgevers opgestuurd kregen en we gebruikten als een soort handelswaar; beetje als sigaretten in de gevangenis. Zoals je ziet was Ed een goede onderhandelaar!

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
BALDO



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Dat Ed de eindredactie niet meer verzorgt, wil niet zeggen dat al zijn rubrieken direct verdwijnen. En tja, de jongens gaan nog regelmatig tekstueel op hun muil. Marvin kwam ook dit nummer een paar pareltjes van fouten tegen, en dacht wel te weten wat onze redacteuren ermee bedoelden:

- ✗ Raf spreekt van 'vegetarische lokale fauna' in zijn Coverview. Dieren die niet van vlees en bloed zijn gemaakt, maar van vleesvervanger?
- ✗ '[...] en je schedels, botten en balzakken letterlijk zag verbrijzelen.' Dat Graddus niet getraumatiseerd terugkwam van zijn Zombie Army 4-review, is verdomd knap.
- ✗ Wouter meende 'iets uit de doeken te laten komen', in plaats van 'iets uit de doeken te doen' of te zeggen dat iets 'goed uit de verf komt'. Houd die goocheltrucs maar voor je, man.
- ✗ '2008, een decennium geleden' aldus Samuel. Gaat de tijd langzamer als je dichter bij de grond zit?
- ✗ 'Ik hou me altijd strak aan een recept', aldus Wouter. Of probeert hij stiekem te zeggen dat 'ie weigert te koken zonder strak te staan?
- ✗ '[..] om jezelf alcoholisch te versnaperen', aldus, daar is 'ie weer, onze hoofdredacteur. De eerste keer in 370 jaar dat iemand het werkwoord 'versnaperen' gebruikt, en dan ook nog eens fout. Probeer op z'n minst andere mensen op te eten voor je dan jezelf begint, Wouter.



Ah, het prachtige jaar 2012, toen we Ed meenamen naar de E3, waar hij eigenlijk puur dienstdeed als kok en als de baas die, liggend op een luchtbed in het zwembad, rijmende samenvattingen gaf van de dag. Oh, en omdat het toen toch allemaal uit kon - financieel gezien - liet hij zich met microfoon en alles in het water vallen.



Kijk! Ed met z'n kids, Koen en Martine, toen die nog superschattig waren. En toen Ed zelf ook best wel schattig was, niet waar? Inmiddels zijn ze alweer 23 en 25 jaar oud!



Stiekem was Jurjen altijd Ed z'n favoriete redacteur; hij schrijft namelijk goed, is netjes, levert alles op tijd in en er komen amper achterlijke smoezen uit de man z'n toetsenbord. Dus gingen de twee vaak met elkaar 'Chinees eten'. Deze foto geeft aan waar dat een schuilwoord voor was...

FRAMEDROP

JORDI PETERS







